¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

RETRO* GAMER™

...LAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

LA REVOLUCIÓN 3D DE MARIO

LA HISTORIA DE TRES OBRAS MAESTRAS QUE REGRESAN A SWITCH

STAR WARS REBEL ASSAULT

Y EL ESPECTÁCULO SE HIZO REALIDAD EN FMV

El Retorno de ALEX KIDD

ASÍ SE GESTÓ EL CLÁSICO DE MASTER SYSTEM

HABLAMOS CON EL EQUIPO DEL REMAKE ESPAÑOL

PLOK™

UNA MARAVILLA PARA SNES QUE HAY QUE REIVINDICAR

ADEMÁS

OUTRUNNERS
SHADOW MAN
ETERNAL DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
SHINING FORCE

SPACE TREK

EL SCRAMBLE ESPAÑOL QUE INVENTÓ EL "CONTINUE PLAY"

40 AÑOS DE PAC-MAN

REPASAMOS TODA LA TRAYECTORIA DEL INOLVIDABLE COMECOCOS

LA PRISIÓN

LA APASIONANTE HISTORIA DE ESTE MULTIJUGADOR CARCELARIO

forowarez.net
by Neon147

Nº 33

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)
~~27,80€~~
20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **902 540 777** / Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

SUMARIO



>> Retro Gamer 33 ¡Piedra, Papel o Tijera!

RETRORADAR

04 **Tributo a Juan Giménez** Un precioso homenaje

06 **Relevo's Snowboarding** Para fans del MSX.

08 **Nueva Game & Watch** Corre, que volarán

09 **Libros** Deja la pantalla un rato

LA HISTORIA DE

34 **Eternal Darkness**

40 **OutRunners**

58 **Shadow Man**

70 **Destruction Derby**

76 **Black Tiger**

88 **Plok**

102 **Beneath a Steel Sky**

106 **Return of Double Dragon**

110 **SW: Rebel Assault**

122 **Sakura Wars**

126 **Shining Force**

REPORTAJES

10 **Alex Kidd in Miracle World.** España, al rescate del clásico

22 **40 años de Pac-Man.** Un icono en plena forma

44 **El salto de Mario a las 3D.** Una revolución en toda regla

54 **Ocean Francia.** Auténticos maestros del píxel

64 **Duality.** Un proyecto adelantado a su tiempo

82 **La Prisión.** El MMORPG Carcelario de Dinamic Multimedia

100 **Space Trek.** El colosal clon español de Scramble

116 **Unepic_Fran.** Pasión por el estándar MSX

132 **Los 80.** La época más icónica de los videojuegos

PANTALLA FINAL

146 **Chew Man Fu**



foroswarez.net

10 **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD**

Cuando creíamos que 2020 no podía deparar más sorpresas, asistimos al retorno del mítico Alex Kidd, a manos de un equipo español. Hablamos con ellos y con los responsables del clásico de Master System.

22 **40 años de Pac-Man**

Le hemos visto hacer de todo: hasta llevar un sombrero tirolés.





40 **OutRunners**

¿Por qué esta joya recreativa de Sega solo recibió un port para Mega Drive?



88 **Plok**

Los Hermanos Pickford firmaron uno de los plataformas más bonitos de la historia de Super Nintendo.

forowarez.net

TODO UN TRIBUTO A JUAN GIMÉNEZ EN FORMA DE LIBRO

SE LANZA UNA CAMPAÑA DE CROWDFUNDING PARA EDITAR UN LIBRO QUE RENDIRÁ HOMENAJE AL DESAPARECIDO ARTISTA ARGENTINO.

El pasado 1 de septiembre arrancó, a través de *Verkami*, un crowdfunding para editar un libro-homenaje al recientemente fallecido Juan Giménez. Hasta el próximo 10 de octubre podréis participar en este precioso proyecto, coordinado por nuestro compañero Atila Merino, y que contará con el diseño y la maquetación de Ángel Luis Sánchez, autor de la portada del libro y ex-ilustrador de Zigurat (*El Poder Oscuro, Jungle Warrior, Senda Salvaje*). El objetivo del crowfunding es alcanzar los 8.000 euros necesarios para editar un libro de 80 páginas a todo color, en el que están participando más de 70 dibujantes e ilustradores profesionales y amateurs, procedentes del mundo del videojuego y el cómic.

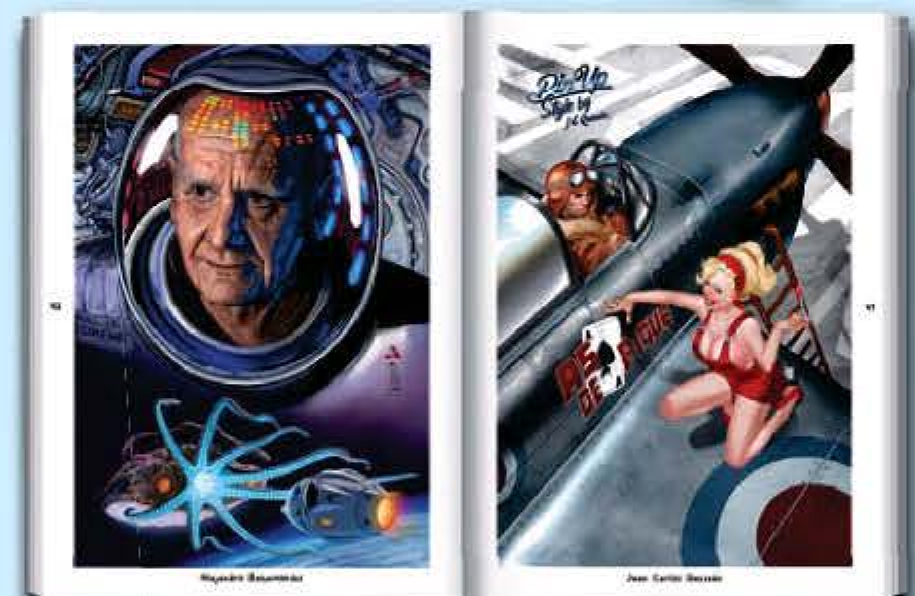
Entre la lista de artistas participantes se encuentran algunos de los más populares de la Edad de Oro del Software Español, a la que Giménez tanto aportó en vida. Encontraréis ilustraciones originales de Paco Zarco, Ciruelo Cabral, Ricardo Machuca, Juan Delcán, Enrique Ventura, Alfonso Fernández Borro, Ángel Luis Sánchez, Julio Martín Erro, Raúl Ortega o Luis Rodríguez. Grandes nombres que dejaron su huella en compañías míticas como Dinamic, Ópera Soft, Zigurat, Topo Soft o Aventuras AD.

El prólogo correrá a cargo de Ciruelo Cabral, autor de las portadas de *Astro Marine Corps (A.M.C.)* y *Jabato*. Este prólogo, así como la introducción y el epílogo estarán en castellano e inglés.

Todos los beneficios obtenidos por el libro irán destinados a la viuda de Juan Gímenez. Esta figura legendaria de la ilustración y la industria del cómic falleció el pasado abril a causa de la Covid-19, pero dejó tras de sí un importante legado a través de las portadas de títulos tan inolvidables como *Sol Negro, Soviet, Mutan Zone, Livingstone Supongo II, Casanova, Ke Rulen los Petas, Toi Acid Game* o el más reciente *Space Moves* para Amstrad CPC. Además, Giménez ilustró cómics tan notables como *La Casta de los Metabarones, El Cuarto Poder* o *As de Pique*. Si queréis participar en el crowdfunding, podéis hacerlo desde *www.verkami.com/projects/26468-a-tribute-to-juan-gimenez-1943-2020.* ✱









¡VIEJUNO!

¡Completa tu colección!

OFERTA LIMITADA retro GAMER

PACK 27 / 28
8,90€
~~13,90 €~~





Ya a la venta en tu quiosco
o en nuestra tienda online
store.axelspringer.es

forowarez.net







» *Relevo's Snowboarding* permite elegir entre varios modelos de tablas que ofrecen distintos parámetros.

LO NUEVO DE RELEVO YA ESTÁ A LA VENTA EN MSX

AQUÍ TENÉIS RELEVO'S SNOWBOARDING

Relevo ha querido celebrar sus once años de vida con un lanzamiento muy especial. Ocho meses después de poner en el mercado *Treasure Rangers* para PS4, la compañía liderada por Jon Cortázar presentó, el mismo día del aniversario, una espectacular creación para la gama de ordenadores MSX. *Relevo's Snowboarding* es un divertidísimo arcade que desarrollado en tres meses. El proyecto arrancó en el inicio del confinamiento por la Covid-19 y finalizó en la primera semana de junio.

Cortázar nos explica como se les ocurrió el concepto del juego: "De la misma manera que *La Corona Encantada* (2009) pretendía ser una aproximación a la Dinamic de mediados de los 90, con *Relevo's Snowboarding* quisimos recrear los míticos juegos de Konami de aquella década: *Antarctic Adventure*, *Hyper Rally* y, sobre todo, sus títulos deportivos. Juegos que se basaban en una jugabilidad rabiosa, con gráficos coloridos y sonidos de recreativa, que conseguían engancharte y que tenían ese aura especial que los diferenciaba del resto".

"Mientras jugaba con *Antarctic Adventure* se me ocurrió el tema del snowboarding y empecé a explorar la idea de hacer un juego de carreras frontal, a lo *Hyper Rally*, pero trasladado a la nieve. Empecé a pixelar los primeros bocetos y a hacer los cálculos necesarios, porque si bien los gráficos y la música son importantes, lo primordial era ofrecer una buena jugabilidad, que el juego corriera a 60 fps constantes en los MSX japoneses. Tratar de conseguir la suavidad que Konami plasmaba en sus títulos, y creo que lo hemos conseguido".

Aunque la principal inspiración de Jon fueron estos clásicos retro, también estudió a fondo títulos más modernos, como *1080 Avalanche* (GC), *Cool Boarders 3* (PSone) y *Steep* (PS4), como referencia a la hora de incorporar los trucos y animaciones de *Relevo's Snowboarding*.

El juego cuenta con 16 trazados, repartidos en cuatro ciruitos, con cantidad de material oculto. "Puedes bajar a toda velocidad, realizar complicados slaloms, arriesgados flips y preciosos grabs", nos comenta Jon. Además, se pueden seleccionar diferentes tablas, cada una dotada de una diferente respuesta, en cuanto a velocidad, control y rango de salto.

El apartado sonoro también es de auténtico lujo, ya que han participado en él nada menos que Gryzor87 (*Maldita Castilla, Super Hydorah*) y WYZ. "Estudiaron los instrumentos y efectos de Konami para trasladar el feeling de aquellos juegos a 16 nuevas composiciones", explica Jon.

Relevo's Snowboarding puede descargase gratis en *relevo.itch.io*, pero también se han lanzado ediciones físicas. Podéis adquirir el cartucho desde 30 euros, y la banda sonora en CD, por 5, en la web de Matra: *www.matranet.net*. Si esto es por los 11 años, no queremos imaginar lo que harán cuando cumplan los 15. ★





» Jon Cortázar se inspiró en los clásicos de Konami para MSX para crear esta bonita celebración de los 11 años de Relevo.

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

COMPLETA YA TU COLECCIÓN retro GAMER



APROVECHA LOS PACKS RETROGAMER:
2 NÚMEROS POR 8,90€

Busca los números que te faltan en

store.axelspringer.es

¡Te los mandamos a casa!







» El D-Pad de las Game & Watch, la aportación más revolucionaria de Yokoi a la industria del videojuego.

NINTENDO LANZA UNA NUEVA GAME & WATCH DE MARIO

POR EL 35 ANIVERSARIO DEL FONTANERO

Por si el aluvión de sets de LEGO Mario no hubiera sido suficiente tentación para nuestros bolsillos (incluyendo una NES a manivela que reproduce uno de los niveles de *Super Mario Bros.*), Nintendo nos tenía guardada otra gran sorpresa para celebrar el 35 aniversario de su icónico fontanero. El próximo 13 de noviembre llegará al mercado un nuevo modelo de las míticas Game & Watch, que irá mucho más allá de las pantallas de cristal líquido de nuestra infancia.

La flamante *Game & Watch: Super Mario Bros.* recrea al milímetro el diseño de las maquinitas originales creadas por el equipo de Gunpei Yokoi, pero dentro encierra una auténtica consola con la que podréis disfrutar de tres juegos distintos. Al mítico *Super Mario Bros* de NES le acompañará *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, la secuela de Famicom que Nintendo América no quiso distribuir en su momento en Occidente debido a su contundente dificultad y sus semejanzas con el juego anterior. Por último, también incluirá una versión, con gráficos de estética LCD, del inolvidable *Ball* de 1980.

. Pero claro, no sería una auténtica Game & Watch si no incorporase además reloj digital y alarma. Solo que en lugar de un sencillo frame de animación tocando una campana, esta versión moderna desplegará hasta 35 animaciones distintas, incluyendo la aparición de algunos emblemáticos enemigos de Mario.

Y olvidaos de las pilas de botón, porque la *Game & Watch: Super Mario Bros*. llevará batería interna, que podremos alimentar con el cable USB-C incluido. El PVP de este tesoro para coleccionistas será de 59,95 euros, y ya ha habido bofetadas para reservarlas, así que no os lo penséis mucho, porque van a volar a toda velocidad. ¿Sacarán más modelos en el futuro? *



» Por supuesto, no sería una G&W si no incorporase un reloj digital con alarma. Para muchos fue nuestro primer reloj.





» El diseño de esta nueva Game & Watch rinde homenaje a las máquinas originales, cuyo desarrollo corrió a cargo del inolvidable Gunpei Yokoi. Aquí tenéis el modelo original de *Ball*, comercializado en 1980,el primer lanzamiento de la línea G&W.

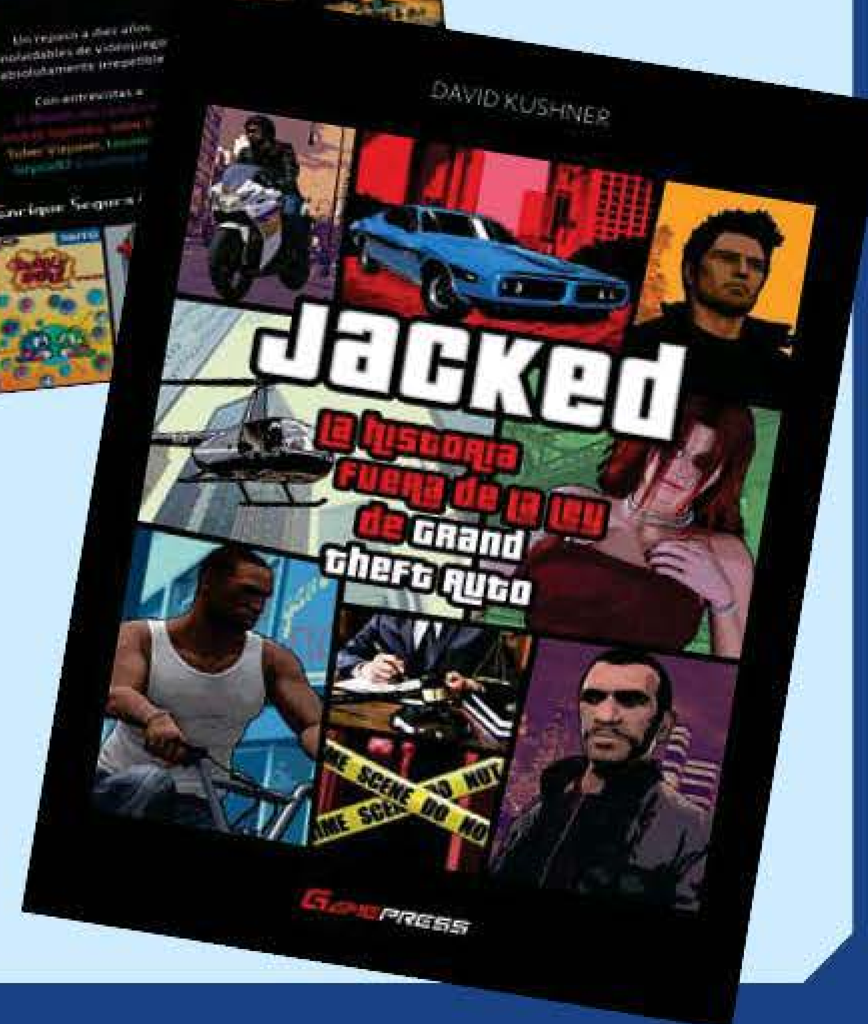
forowarez.net

forowarez.net

TODO ESTÁ EN LOS LIBROS

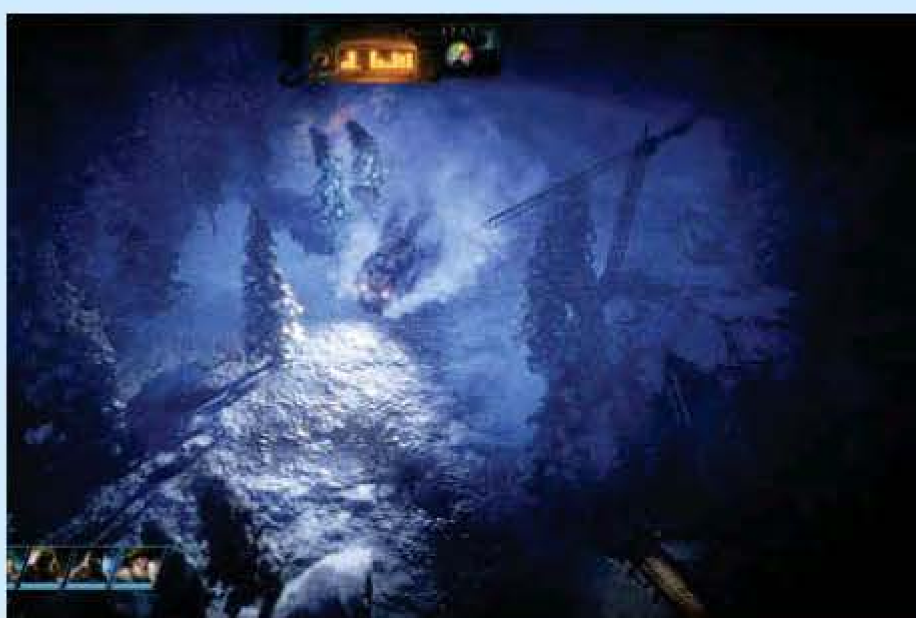
DOS NUEVAS PROPUESTAS EN PAPEL PARA FANS DEL RETRO

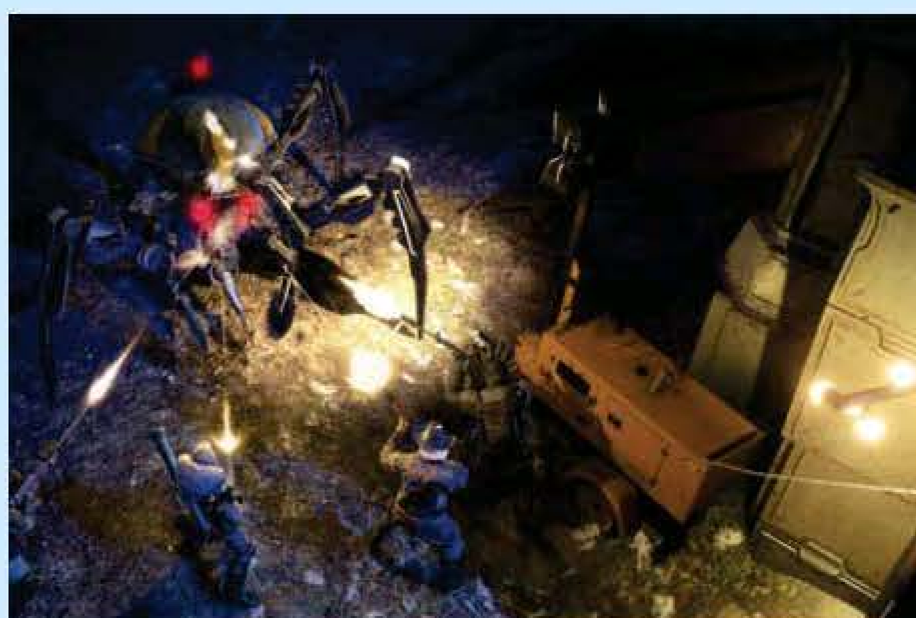




Puede que haya bajado el ritmo de lanzamientos editoriales sobre el mundo del Retro, pero los dos libros que os presentamos este mes os van a dejar más que satisfechos. Empezamos a lo grande con *Jacked: La historia fuera de la ley de Grand Theft Auto*, el sensacional libro que escribió David Kushner (el autor de *Maestros del Doom*) sobre la apasionante historia de la génesis de la saga *GTA*, con especial énfasis en los controvertidos y talentosos hermanos Houser. Durante muchos años soñamos con verlo publicado en castellano, y, por fin, se ha hecho realidad de la mano de Game Press. Un libro imprescindible. .

Por su parte, Dolmen Games ha editado *1980-1990: La década dorada de los videojuegos Retro*, un tomo de 432 páginas dedicado a una época irrepetible. Su autor, Enrique Segura Alcalde ha contado con la participación de 35 personalidades de la industria, tanto de aquella época como desarrolladores actuales, además de veteranos periodistas, incluyendo varios miembros de *RG*: Andrés Samudio, Locomalito, Gryzor87, José Viruete, Jesús Relinque "Pedja", Marcos García, John Tones, José Manuel Fernández "Spidey", Atila Merino, la buena gente de *El Mundo del Spectrum* y muchos más. Y lo verdaderamente importante: los derechos de autor irán destinados a la lucha contra el cáncer.





WASTELAND 3: VUELVE EL MITO

BRIAN FARGO ENCABEZA EL DESARROLLO DE ESTA NUEVA ENTREGA DEL CLÁSICO.

¿Un lanzamiento moderno entre las noticias de Retro Gamer España? Bueno, en este caso creemos que está bastante justificado, porque hablamos de una nueva entrega de *Wasteland*, la saga iniciada en 1988 en C64, DOS, Macintosh y Apple II, por entonces bajo el sello de Electronic Arts. Su co-creador, Brian Fargo recuperó la franquicia en 2012 (recaudando una auténtica millonada en Kickstarter para poner en marcha *Wasteland 2*) y ahora dirige y produce, de la mano de su compañía, inXile Entertainment, esta tercera entrega, que ha desembarcado en PS4, Xbox One y PC de la mano de Deep Silver.

¿Qué podremos encontrar en *Wasteland 3*? Pues todo lo que podrían desear los fans de la saga, y de la estrategia post-apocalíptica en general: combates tácticos por turnos, juego cooperativo para dos jugadores, parajes desolados, enemigos con muy malas intenciones y una narrativa repleta de giros inesperados. Vuelven los Rangers del Desierto, aunque en este caso han cambiado el clima desértico por los parajes helados de Colorado.

Sobrevivir en el mundo de *Wasteland 3* implicará tomar decisiones cuestionables desde el punto de vista moral, pero necesarias para sobrevivir, mientras comandamos un equipo de seis Rangers, cuyas habilidades podremos personalizar a nuestro antojo, adaptándolas a nuestra propia manera de jugar. También podremos customizar nuestro vehículo, hasta convertirlo en una auténtica fortaleza sobre ruedas, capaz de infundir terror entre las diferentes facciones de un Colorado bajo cero.



Cómo se hizo ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

LOS DATOS
» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLL.:** IN-HOUSE
» **LANZAMIENTO:** 1986
» **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

No solo supuso el bautismo de muchos usuarios de Master System, sino que también fue uno de los mejores juegos del sistema. Rieko Kodama se une a nosotros para recordar cómo se creó esta ambiciosa fusión de aventura y plataformas.

TEXTO DE NICK THORPE

Se suele decir que la historia la escriben los vencedores. Si necesitas un buen ejemplo, solo tienes que fijarte en Alex Kidd. Como mascota de Master System, a menudo ha sido ridiculizado como un "clon de Mario" por los fans de la NES, o marginado como el "poco exitoso predecesor de Sonic" por los que descubrieron a Sega durante el auge de Mega Drive. Pero si te liberas de ambos prejuicios descubrirás que *Alex Kidd in Miracle World* era, y sigue siendo, un juego muy ambicioso para su época, el cartucho que introdujo en las consolas a toda una generación de jugadores.

Es cierto que Sega tenía un ojo puesto en *Super Mario Bros*, pero la verdad del origen de Alex Kidd es mucho más interesante. En una entrevista para la sección *Meisaku Album* de la web japonesa de Sega, traducida por *Shmuplations*, el planner Kotaro Hayashida (acreditado como 'Kotaro') explicó los objetivos iniciales del proyecto. "Sega acababa de lanzar la Mark III y nos encargaron en la segunda unidad de desarrollo la creación de algo que vendiera tan bien como Mario", reveló Hayashida. "Nuestros planes iniciales estaban enfocados hacia una aventura con elementos de acción. Algo parecido a lo que hoy conocemos como Action RPG". En el libro de John Szczepaniak *The Untold History Of Japanese Game Developers: Volume 3*, Hayashida reveló que el proyecto inicial iba a partir de una licencia. "Sega planeaba hacer un juego de *Dragon Ball*, pero más adelante nos comunicaron que ya no podíamos utilizar la licencia y que debíamos desarrollar nuestro propio concepto", comentó. "Así que, por ejemplo, en lugar de utilizar el bastón extensible de Goku lo cambiamos por un puñetazo". Este detalle ya se dejó entrever en la entrevista de *Meisaku Album*, cuando Hayashida comentó que Alex iba a combatir originalmente con un Nyoibo (bastón mágico) "antes de adoptar otro tipo de ataque, más original".

Aunque Hayashida ya había abocetado los personajes y el mundo del juego, se requirió la implicación de otros artistas que dieran vida al conjunto. La artista que diseñó a Alex Kidd había trabajado previamente en el port de *Fantasy Zone* para Master System, y solo se la conoce por su pseudónimo: Yoko Matilda. El nombre Alex Kidd fue sugerido por el supervisor de Hayashida, el diseñador de *Flicky* Youji Ishii. Durante su entrevista con Szczepaniak, Hayashida explica que su propuesta original para el nombre fue Alex Ossale, pero que Ishi prefirió un nombre que encajara mejor con la joven audiencia del juego. Originalmente era Alex Kid, antes de que adoptara definitivamente Kidd como apellido. Más tarde, se uniría al proyecto la artista Rieko Kodama (acreditada como 'Rie Wakashimizu'). "En aquella época, *Dragon Ball* era tremendamente popular, y puedo entender que ▶


» Rieko Kodama es una leyenda. Se unió a Sega en 1984, trabajando en alguno de sus títulos más notables.


» Héctor Toro es artista en Jankenteam y gran fan de *Alex Kidd*. Está aportando al remake su propio estilo.


» El diseñador José Sanz trabaja duro en *Alex Kidd In Miracle World DX*. En 2021 veremos el resultado.









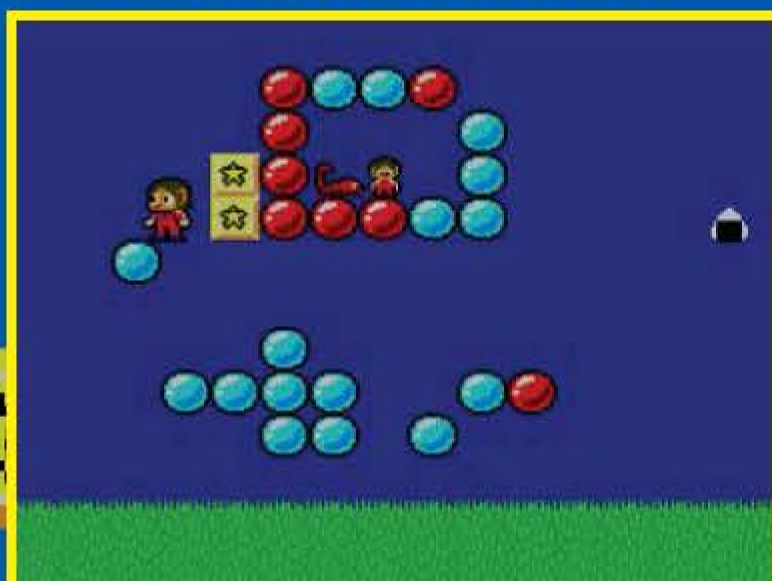
» [MS] Disparar proyectiles es muy útil, así que el Brazalete Poderoso es un artículo que debes encontrar.



» [Master System] Merman lanza un arco de burbujas hacia arriba, por lo que es más seguro acercarse desde abajo.



» [MS] Al principio, la moto puede parecer algo pasada de revoluciones, pero la agradecerás más adelante.



» [Master System] Tu incansable búsqueda de secretos será recompensada con dinero y objetos extra.

Hayashida quisiera adaptarlo a un videojuego", comenta Kodama. Sin embargo, su participación arrancó cuando el proyecto ya estaba bastante encarrilado. "Creo recordar que no estuve involucrada en la etapa de planificación. Cuando me uní al proyecto el personaje de Alex Kidd ya se había creado".

¿Cuánto sabía Kodama sobre las intenciones que había tras el diseño del personaje? "No fui responsable de su diseño, así que no puedo decirlo con seguridad", responde. "Creo que la iniciativa fue darle un aire más cómico, y lo diseñaron como si fuera el héroe de un anime y, como muchos fans dicen, parecido al Son-Goku de *Viaje al Oeste*", comenta Kodama. *Viaje al Oeste* fue la inspiración de *Dragon Ball*, así que no nos sorprende la referencia sobre una de las obras fundamentales de la literatura clásica china. Héctor Toro, el director de arte de Jankenteam, el equipo de fans de Alex Kidd que está desarrollando el remake oficial *Alex Kidd In Miracle World DX*, recuerda su reacción inicial al ver al héroe. "De niño no fui consciente de las características técnicas del personaje, solo veía a un niño dando golpes. Ni siquiera me sorprendió que su puño fuera del mismo tamaño que su cabeza... pero hoy en día lo veo como un personaje con coraje y sentido de la justicia y de la paz".

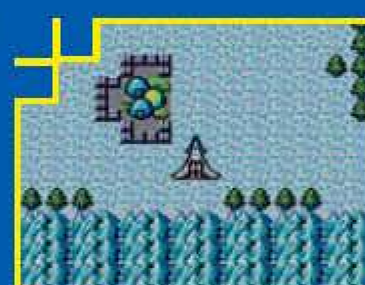
Considerando estas influencias, Alex Kidd fue en muchos sentidos un héroe arquetípico, con su traje rojo, sus rasgos ligeramente simiescos y su gran apetito. Sin embargo, cuando se le vio disfrutando de su comida favorita entre fases, Alex devoraba algo que por entonces era desconocido para el público occidental: onigiri, acertadamente descrito como 'bolas de arroz' en los manuales occidentales. "La razón por la que a Alex le gustan los onigiri podría ser simplemente porque eran un alimento típico en Japón", comenta Kodama. "En el momento en el que se creó el juego no pensábamos que Alex Kidd acabaría dando el salto a Occidente. Por lo tanto, incluimos elementos tradicionales japoneses, como el onigiri y el janken. Estoy muy sorprendida de que en la actualidad los fans sigan disfrutando de Alex Kidd y le muestren su afecto al verle comer su onigiri".

Kodama era aún novata en Sega, y en el que sería su segundo año en la compañía se le encomendó una gran responsabilidad en el desarrollo de *Miracle World*. "Me sentí muy feliz cuando me dieron toda la responsabilidad sobre la pantalla del título y los decorados", explica. Los fondos que dibujó se basaban en una serie de entornos que el planner había especificado. "Durante la etapa de planificación, Hayashida-san había indicado que la aventura de Alex debía discurrir en varios lugares", recuerda. "En términos de diseño de fondos, los mapas se hicieron a base de apilar bloques. Los fondos se dibujaron sin mapping. Empecé dibujando bloques, cambiando los colores para mostrar cierta animación. Los niveles de lava y los acuáticos son algunos ejemplos".

Desde la perspectiva del mercado doméstico, *Aled Kidd in Miracle World* fue un proyecto vanguardista. La Mark III no se introdujo hasta octubre de 1985 y aún tenía las mejor capacidad gráfica respecto a cualquier otra consola del mercado. A pesar de ser nueva en la compañía, Kodama ya había experimentado con hardware de recreativa en su anterior encargo para Sega, *Quartet*. Por ello, no pudo evitar la sensación de ver el trabajo con la consola de 8 bits como un paso atrás. "En aquella época las recreativas eran lo máximo, y las consolas domésticas siempre intentaban replicarlas", nos comenta acerca de las diferencias en cuanto a hardware. "Mark III no tenía una buena capacidad cromática ni permitía scroll múltiple en los fondos". Aun así, trabajar con una plataforma bastante limitada supuso un desafió que le gustó. "Intentamos utilizar plenamente las características de Mark III / Master System. Fue divertido intentar superar los límites del hardware".

El proyecto no solo era especial por el hardware sobre el que debía correr: el juego además se comercializaría en un cartucho de 128 KB. Esto era bastante llamativo, ya que *Alex Kidd* sería el sexto juego del sistema en contar con un cartucho de esas características, cuatro veces más grande de lo que se solía ofrecer a los desarrolladores, incluso a la hora de portar hits recreativos como *Hang-On*. Aun así, Kodama intentó economizar tanto espacio como pudo, como quedó patente en la pantalla de inicio. "Intenté mostrar la aventura de Alex como si fuera un cómic. Al hacerlo pude utilizar los mismos gráficos que dentro del propio juego, sin tener que gastar memoria extra", recuerda. "Es algo que no tenemos en cuenta en la actualidad. En el pasado siempre buscábamos la manera de ahorrar un poco de memoria aquí y allá para poder utilizarla luego en el clímax del juego".

Además de darle a Alex una amplia gama de entornos en los que aventurarse, el cartucho de 128 KB garantizó una amplia variedad de enemigos a los que hacer frente. La mayoría de ellos provenía de la naturaleza, con Alex siendo acosado por ranas, peces o escorpiones, aunque tam-



MÁS DEL CREADOR

PIT POT
SISTEMA: MASTER SYSTEM
AÑO: 1985

PHANTASY STAR (EN IMAGEN)
SISTEMA: MS
AÑO: 1987

SONIC THE HEDGEHOG
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1991

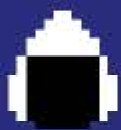




VAMOS DE COMPRAS

ALEX KIDD NECESITARÁ MUCHOS ÍTEMS DURANTE SU ODISEA PARA DERROTAR A JANKEN EL GRANDE. ALGUNOS PUEDEN ENCONTRARSE EN LOS NIVELES, PERO OTROS SOLO ESTARÁN DISPONIBLES EN TIENDAS.

ÍTEMS REGULARES



ONIGIRI
La comida favorita de Alex aparece al final de cada etapa y debe ser recogida para poder terminar. En algunas versiones es una hamburguesa.



BRAZALETE PODEROSO
Una vez activado, el brazalete permite a Alex disparar proyectiles durante el resto de la fase, a menos que pierda una vida o se caiga al agua.



VIDA EXTRA
No necesita explicación. Se puede encontrar en los niveles y es el artículo más caro que encontrarás en las tiendas (cuesta 500).



BASTÓN VOLADOR
Exclusivo de las tiendas, cuesta 120 y permite a Alex volar durante un corto periodo de tiempo. Ojo, que no avisa cuando se va agotar.



POLVO TELEPORT
Cuesta 100 y permite a Alex pasar a través de los enemigos sin sufrir daño, durante un corto periodo de tiempo. No funciona con los pinchos.



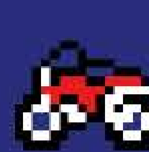
PELOTA TELEPÁTICA
Permite a Alex ver lo que está pensando su oponente en los duelos de janken. Solo se encuentra en el Monte Kave y el Castillo de Radaxian.



CÁPSULA MÁGICA A
Genera 8 diminutos Alex que corren hacia delante y atacan a los enemigos. Por solo 100, es una buena forma de acabar con enemigos duros.



CÁPSULA MÁGICA B
Por 120, esta cápsula te protegerá de los ataques enemigos por tiempo limitado, pero Alex no podrá realizar ataques mientras esté activa.

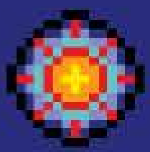


MOTOCICLETA SUKOPAKO
Esta veloz moto cuesta 200, y atraviesa enemigos y rocas por igual. Te obliga a utilizarla en la fase donde la hayas comprado.



PETICOPTER
Por 200, Alex puede volar por el aire pulsando repetidamente el botón de salto. También dispara misiles.

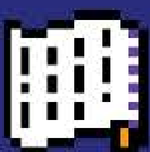
TESOROS



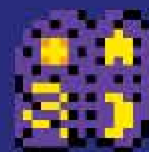
MEDALLÓN PIEDRA DEL SOL
Uno de los dos ítems que Alex necesita para acceder a la fase final y uno que no puede perder: será tuyo antes de empezar a jugar.



MEDALLÓN DE LA LUZ DE LA LUNA
El otro ítem que Alex necesita para desbloquear la habitación final, tras derrotar a Janken el Grande.



CARTA PERSONAL
Esta carta se encuentra en el Castillo de Radaxian. Solo obtendrás la Piedra Hirotta si antes posees esta carta dirigida a su Alteza.



PIEDRA HIROTTA
Deberás usarla para revelar el tesoro final del juego. Los símbolos deben ser leídos de arriba a abajo, de derecha a izquierda.



CORONA DE ORO
Janken ha convertido a los ciudadanos de Radaxian en piedra, y solo este tesoro puede revertir el efecto. Es el objetivo final de Alex.





MIRACLE WORLD TOUR

ALEX TENDRÁ QUE VIAJAR POR TIERRA, MAR Y AIRE PARA SALVAR A SU FAMILIA Y AL PUEBLO DE RADAXIAN: ECHA UN VISTAZO A LAS DIFERENTES LOCALIZACIONES.



EL MONTE ETERNO

1 Tras descender de su campo de entrenamiento, Alex debe tener cuidado con los pájaros y algún que otro espectro ocasional. Una vez alcances el fondo de la montaña te espera un río lleno de agresivos peces.

LA RUTA A LAGO PROFUNDO

2 Ranas monstruosas, escorpiones y formaciones de rocas obstaculizan tu camino, pero no son problema si vas en moto. Gooseka hace su primera aparición al final de esta fase.

EL LAGO PROFUNDO

3 Alex puede cruzar el lago a nado, pero esa sería la ruta fácil. Si elige luchar contra el primer pulpo tendrá ocasión de atravesar un pasaje secreto que le conducirá a una isla repleta de dinero y una vida extra.

LA ISLA DE ST. NURARI

4 Altos muros y mortíferos fosos de lava son algunos de los peligros que esperan a Alex hasta llegar a su padre espiritual, San Nurari. Aquí Alex descubre su propia historia y consigue el Peticopter.

HACIA NAMUI

5 Los cielos están repleto de riquezas, pero un movimiento en falso hará que Alex caiga al mar, donde hay bastantes más peligros y menos recompensas. Da igual cómo llegues, tu destino será el mismo.

EL PUEBLO DE NAMUI

6 Alex se topa con enemigos de fuego invencibles por primera vez, pero si cuenta con un peticopter te quitarás de problemas. Derrota al toro y un aldeano desvelará a Alex el paradero de su hermano.

MONTE KAVE

7 Murciélagos, fantasmas, rocas y lava pueblan un nivel que incluye un cara a cara con Chokkinna. Aquí podrás encontrar la pelota telepática, que te ayudará a derrocar al segundo secuaz de Janken.

EL BLAKWOODS

8 Aquí podrás adquirir una moto, pero deberías pensártelo dos veces: las trampas de pinchos la convierten en una apuesta arriesgada. Los monos y el oso armado con una espada tampoco son moco de pavo.

EL RÍO BINGOO

9 Alex consigue un barco al empezar, pero al primer impacto volverá a nadar en aguas traicioneras. Mantener el barco no es fácil, pero el dinero extra que ganarás hará que merezca el esfuerzo.

LA TIERRA BAJA DE BINGOO

10 Pantanos y nubes tormentosas dificultan el superar este nivel a pie. Es recomendable tirar de Peticopter, si dispones de uno. Otro secuaz de Janken, Parplin, te espera al final de esta fase.

EL CASTILLO DE RADAXIAN

11 Egle, el hermano de Alex, está cautivo en esta fortaleza. Libéralo y acabarás teniendo tu segundo encuentro con Gooseka, el secuaz de Janken con cabeza con forma"de piedra".

LA CIUDAD DE RADAXIAN

12 La ciudad natal de Alex está plagada de pequeñas estatuas. En este nivel encontrarás una pequeña cantidad de plataformas, una tienda y tu segundo encuentro con Chokkinna "El Tijera"

EL PASO HACIA NIBANA

13 La única fase del juego en el que el scroll se desplaza hacia la izquierda es también el último desafío para el Peticopter de Alex. No lo pierdas, porque quedarte sin él te complicará mucho las cosas.

EL REINO DE NIBANA

14 Si recogiste la carta dirigida a Su Alteza Real Stone en el Castillo de Radaxian éste te proporcionará una tablilla en la que hay grabados unos misteriosos símbolos. Te será muy útil más adelante.

HACIA LA FORTALEZA DE JANKEN

15 La última oportunidad para Alex de montar en moto. Si no te bajas de ella tendrás un cierto respiro antes de afrontar el duro tramo final. El duelo final contra Parplin "Cara Papel" te espera aquí.

FORTALEZA DE JANKEN

16 Como cualquier villano que se precie, Jaken se ha construido una guarida llena de trampas, incluyendo gas venenoso. Localiza al malo de la función, véncele en su propio juego y rescata a la Princesa Lora.

LAGO DE LAS ROCAS

17 Bajo lo más profundo del lago, una cámara secreta esconde el premio final: la corona que restaurará el orden en Radaian. Pero cuidado, algo terrible espera a los que no sepan cómo actuar.



bién hubo fichajes más creativos. Merman era la estrella de los niveles acuáticos, tanto por su diseño como por su patrón de ataque, mientras que Hopper destacaba por su peculiar aspecto a ojos de los jugadores occidentales. Los japoneses estaban familiarizados con los daruma, unos muñecos tradicionales japoneses que aparecían en muchos juegos infantiles. "El daruma me parecía un tomate enojado", nos señala Héctor.

La música del juego fue compuesta por Tokuhiko Uwabo, entre cuyos trabajos previos se contaban *Satellite 7*, inédito fuera de Japón, y los ports Master System de *Choplifter* y *Fantasy Zone*. Se decantó por crear temas basados en las acciones que Alex iba realizando, y muchos de ellos eran memorables, especialmente el de la moto y la música de las fases submarinas. Sin embargo, el alegre tema principal, que también serviría como base para la pantalla de título, es el que más se asocia a Alex Kidd. Además de aparecer en *Alex Kidd In The Enchanted Castle*, el tema reapareció en lanzamientos posteriores como *Segagaga* y *Sonic & All-Stars Racing Transformed*.

Crear un diseño de juego capaz de reunir todos estos elementos era primordial, y, desde un punto de vista superficial, era muy parecido a *Super Mario Bros*: Alex corre, salta, y destroza bloques. Pero, en lugar de romperlos con la cabeza desde abajo, Alex recurre a un ataque frontal y el contenido de los bloques es menos misterioso. Los bloques marcados con una estrella siempre proporcionan dinero, los de calaveras aturden temporalmente al héroe y los bloques con la interrogación suelen esconder objetos útiles, aunque también puede liberar a un letal espectro. Los enemigos, todo hay que decirlo, eran menos sofisticados que los que se encontraban en *Super Mario Bros*: aunque su comportamiento era bastante efectivo, la mayoría de ellos tenían patrones de movimientos fijos. Solo el fantasma y el mono dirigían su ataque hacia la posición de Alex.

Lo que realmente diferencia a *Miracle World* de sus coetáneos era la ambición que derrocharon sus creadores, dotándole de una profundidad que ayudó a mantener su relevancia más allá del lanzamiento inicial. "Empecé a jugar con videojuegos en 1991", nos explica Ramón Nafria, productor de Jankenteam. "Sonic era capaz de rodar. Mario se podía transformar en Super Mario y lanzar bolas de fuego. Alex Kidd era capaz de disparar 'kames', montar en moto, en el Peticopter, en una lancha, volar y leer la mente de los enemigos", nos comenta en referencia a la versatilidad de Alex Kidd. "Creo que fue toda una hazaña técnica para su época", nos dice José Sanz, game designer de Jakenteam. "Incluso hoy en día, al investigar cómo trabajó el equipo original para aplicarlo en el remake, me quedo sorprendido al ver todo lo que hicieron: las originales batallas contra los jefes, la fase vertical inicial, los vehículos, las tiendas, el sistema monetario, la cámara y el estilo de las 'mazmorras en los castillos'".

De hecho, la recolección de sacos de dinero tiene una importancia mayor que las típicas monedas/puntos de otros plataformas gracias a la incorporación de tiendas y un inventario permanente. Además, los vehículos añaden una nueva dimensión a la mecánica, algo poco habitual en aquel 1986. "De nuevo, hay que acreditar a Hayashida-san por esa idea", dice Kodama. "Que el héroe pudiera embestir a sus enemigos con una moto era algo que se podía ver en los programas de superhéroes. La inspiración también habría podido venir de los coches cargados de gadgets de Bond, o de las herramientas futuristas de Doraemon". Las transiciones también eran bastante dinámicas: si perdías tu vehículo sobre el agua aún podías nadar hasta el final del nivel.

La incorporación de elementos de aventura fue un elemento distintivo del juego. La forma en la que la pantalla del mapa mostraba tu progreso a lo largo de Miracle World era bastante novedosa entre los plataformas de la época, así como el hecho de que el juego no terminara con la derrota del jefe final, sino con la recuperación del objeto en la misión final. La aparición de un pequeño elenco de personajes, con una cantidad significativa de diálogos, aportaba pistas a los jugadores sobre la existencia de objetivos secundarios que, aunque no eran estrictamente necesarios, sí ayudaban a completar el juego: si no rescatas a Egie no conseguirás la carta para High Stone, que posteriormente no te dará la tablilla de piedra que muestra la secuencia correcta de movimientos necesarios para superar la fase final. Dicho esto, tanta ambición podía dar lugar a algunos fracasos, y la fase final es uno de ellos. No pudo haber muchos jugadores fuera de Japón que hubieran adivinado que los símbolos de aquella tablilla de piedra, muy parecidos a los caracteres verticales japoneses, estaban diseñados para ser leídos en columnas de derecha a izquierda.

Hablando de experimentos vanguardistas, uno de los aspectos más criticados del juego fue uno de sus elementos más distintivos: la utilización del Piedra-Papel-Tijera como mecánica de los duelos contra los jefes. Ahora es difícil imaginar el juego sin ellos. El villano principal, Janken el Grande, se bautizó así por el nombre japonés de este juego, y sus tres secuaces tienen cabezas que asemejan a

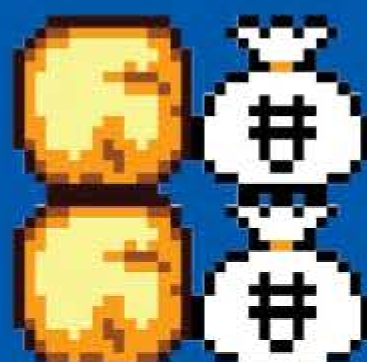


» [MS] No tiene límite de tiempo, lo que se agradece en fases como esta.



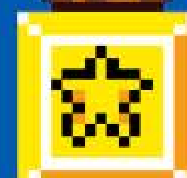
» [Master System] Bucear en las profundidades es una buena alternativa si has perdido tu vehículo.

» [Master System] Los ítems de los bloques desaparecen rápido, así que no pierdas un segundo.





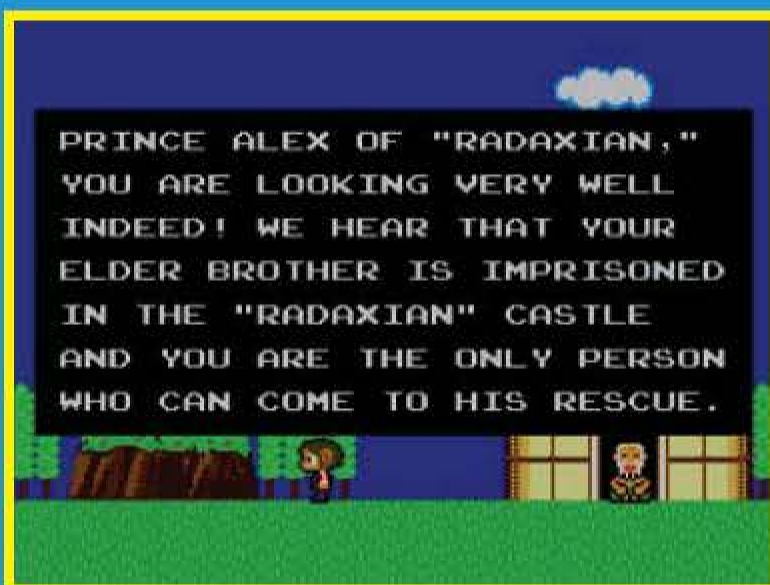










» [Master System] Vale, se pasaron un poco al tapar la pantalla con texto, pero léelo bien, que trae información útil.



» [MS] Los fantasmas son un tormento: no se pueden matar y te perseguirán sin descanso.

▶ las tres señas que se hacen con la mano al jugar, una idea que Kodama atribuye, una vez más, a Hayashida: "El concepto del jefe y sus tres secuaces vino probablemente de animes como *Time Bokan* y *Yatterman*, de Tatsunoko Production", explica. "En muchos de estos animes siempre aparecían tres secuaces un tanto estúpidos a las órdenes de un jefe. Era un estereotipo que solíamos ver en las series de animación de nuestra infancia". Aunque el diseño de estos personajes era entrañable, Hayashida expresó en entrevistas retrospectivas su pesar por dicha mecánica, diciendo que "no encajaba muy bien en un juego de acción" debido a la dependencia de utilizar la memoria por encima de la pura habilidad.

Alex Kidd In Miracle World debutó en Japón en noviembre de 1986, y poco después hizo lo propio en Norteamérica. En los EE.UU. *Computer Entertainer* puntuó al juego con un 3.5 (sobre 4), tanto a nivel gráfico como en mecánica, recalcando que era "uno de esos juegos encantadores con muchas sorpresas y elementos por descubrir". En *Video Games & Computer Entertainment*, el crítico Clayton Walnum señaló la similitudes del juego con *Super Mario Bros*, pero matizó que estaba "lejos de ser un clon", alabando sus gráficos, los efectos de sonido y el reto que planteaba. Como sucedió con muchos de aquellos primeros lanzamientos para Master System, solo recibió reseñas de carácter retrospectivo en la prensa de Reino Unido. *The Complete Guide To Consoles* de *CVG* lo puntuó con un 89% en 1989, alabando sus "notables gráficos y sonidos, y lo más importante, una mecánica muy absorbente". En 1991, el primer número de *Sega Pro* le otorgó una puntuación de 95% basándose en la cantidad de cosas que se podían hacer en él, de maneras muy diferentes.

El juego recibió un gran impulso cuando Sega decidió incluirlo en la memoria de las Master System. "*Alex Kidd* fue el primer videojuego al que jugué", dice Héctor. "Probablemente porque venía preinstalado en la memoria de la Master System II, pero las infinitas horas que pasé con mi hermano me hicieron recordar este juego con especial cariño". Las Master System PAL incorporaron el juego desde finales de 1988, aunque existían por entonces otras opciones: los compradores de Master System Plus obtuvieron *Hang-On* y *Safari Hunt*, y los bundles Super System incluían *Missile Defense 3-D*. Cuando apareció Master System II, *Alex Kidd* encandiló a todo el mundo. Todas las versiones norteamericanas de la consola incluían el juego, pero Europa reemplazó *Alex Kidd* por *Sonic The Hedgehog* a finales de 1992. La versión incluida en memoria ofrecía algunos cambios menores, invirtiendo los botones de salto y ataque y reemplazando el onigiri por una hamburguesa, más reconocible para la audiencia occidental.

SON ¿QUIÉN?

AUNQUE SEGA NO CONSIGUIÓ LA LICENCIA DE DRAGON BALL, EL DEBUT DE ALEX KIDD CONSERVÓ ALGUNOS VESTIGIOS DE LA POPULAR OBRA DE AKIRA TORIYAMA...







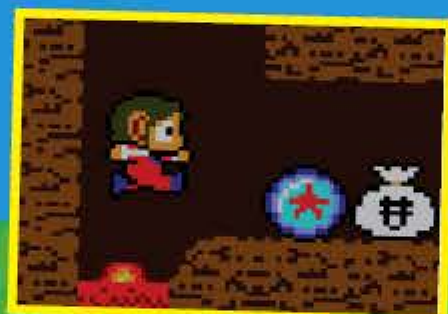






PELOTA TELEPÁTICA

■ Como es de sobra conocido, en *Dragon Ball* se le podía pedir un deseo al dragón Shenron tras reunir sus siete bolas mágicas (que dan nombre al manga de Toriyama). La pelota telepática de Alex recuerda bastante a ellas, aunque es azul en lugar de naranja y sirve para ver la jugada del enemigo durante el janken.



OSO BANDIDO

■ En el tercer capítulo del anime de *Dragon Ball,* Goku se enfrenta a un enorme oso armado con una espada. El enemigo principal, al final de Blackwood, tiene un aspecto muy similar, aunque en Sega cambiaron su color y algunos detalles de su vestimenta tras perder la licencia del manga.



JANKEN

■ En Japón lo conocen como janken, aunque nosotros crecimos llamándolo "Piedra, Papel y Tijera". Goku utilizó un ataque basado en este popular juego contra el pobre Yamcha en el anime y el manga de Toriyama. En el juego de Master System aparece de una manera bastante más convencional.



JANKEN EL GRANDE

■ Otro vestigio que muchos no supimos vislumbrar en su momento. El rol de Janken el Grande iba a ser originalmente ocupado por el Emperador Pilaf, el villano obsesionado por las bolas de dragón que atormentó a Son Goku y sus amigos en la primera etapa del manga. A pesar de los cambios, el diseño de su ropa le delata.



PARA PAR DE TRAGONES

■ Tanto Son Goku como Alex compartían una idéntica pasión por la comida, incluyendo los onirigi. El cliché del héroe tragón también aparecía en *Saiyuki*, un manga posteriormente adaptado a anime, que también estaba inspirado en *Viaje al Oeste* y contaba con un Son Goku al que le encantaba mover el bigote.



DRAGON BALL IMAGES COPYRIGHT © TOEI ANIMATION

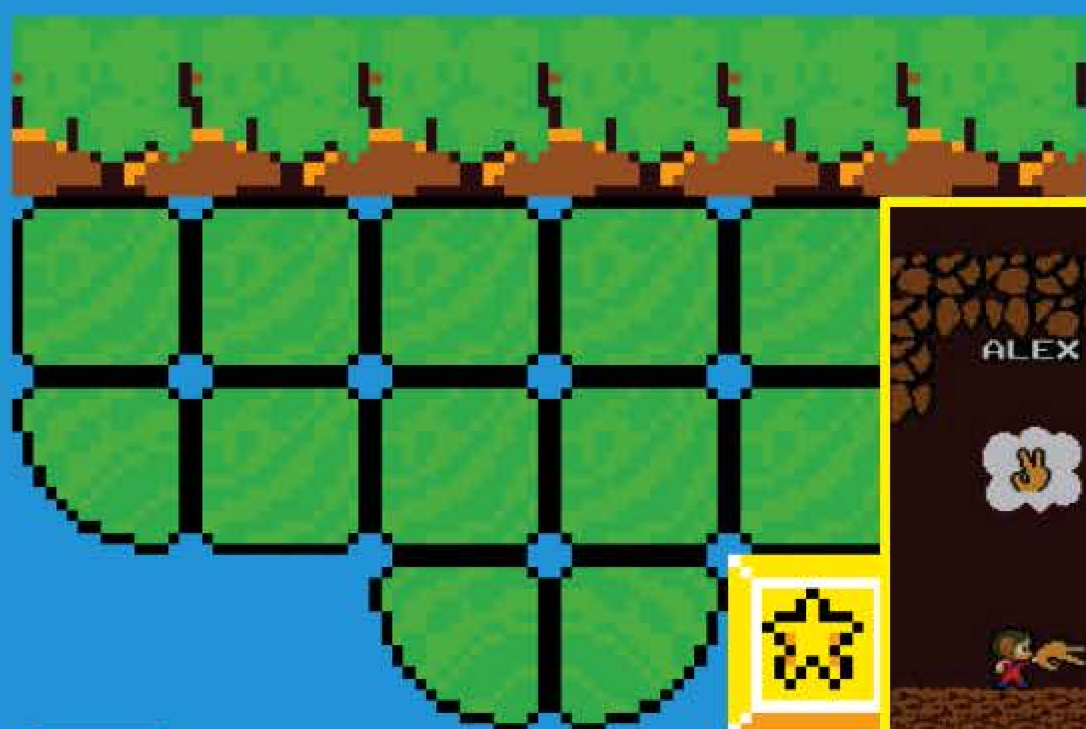
Sus creadores cosecharían posteriormente otros éxitos. "Después de *Alex Kidd*, estuve involucrada en el diseño de fondos de *Phantasy Star* y *Sonic*. Aquello fue posible gracias a las habilidades que adquirí con *Alex Kidd*", dice Kodama. Hayashida y Uwabo se unieron a ella en el equipo del memorable *Phantasy Star*. También formaban parte de aquel equipo Yuji Naka y Naoto Ohshima, con los que Kodama trabajaría en Sonic, el personaje que acabaría usurpando a Alex Kidd el rol de mascota de Sega.

La caída en desgracia de Alex vino precedida de una batería de juegos poco consistentes. *Alex Kidd: The Lost Stars* era una recreativa de plataformas pasable, que carecía de las características más notables de *Miracle World*, y solo tuvo cierta repercusión en MS.

Alex Kidd in High-Tech World era en realidad un remake para Occidente de un juego basado en el anime *Anmitsu Hime*, mientras que *Alex Kidd: BMX Trial* jamás salió de Japón. *Alex Kidd in The Enchanted Castle*, uno de los juegos de lanzamiento de MD, fue lo más cercano que tuvimos a una secuela de *Miracle World*, aunque no se acercó a la grandeza del juego de 8 bits. Solo *Alex Kidd in Shinobi World*, una parodia del famoso ninja de Sega, llegó a la altura de la primera entrega de la saga. Durante 30 años Alex Kidd se quedó en el banquillo, y parecía que seguiría allí por siempre, hasta el reciente anuncio sorpresa de *Alex Kidd In Miracle World DX*, desarrollado por Jankenteam bajo el sello de Merge Games.

Aunque hayan sido fans los que han rescatado a Alex Kidd, es justo que sea Rieko Kodama quien tenga la última palabra: "Creo que el juego ofrecía un buen equilibrio entre diseño, gráficos y sonido, pero no podía imaginar que calaría tan hondo en la memoria de los fans", comenta. Parece que siente la misma emoción ante el remake que nosotros. "Me sentí honrada al ver las reacciones de los fans. El equipo de *Miracle World DX* también son fans de *Alex Kidd*. Fue su amor lo que les motivó a presentarnos su remake en Sega. Aunque el desarrollo acaba de comenzar, estoy segura de que lo harán con mucho amor. Espero que todos los fans que quieran aventurarse de nuevo con Alex Kidd puedan sentir su espíritu, y estoy deseando verle en acción de nuevo".

Como el lanzamiento de *Alex Kidd In Miracle World DX* no está previsto hasta 2021, aún tienes tiempo para familiarizarte con el original y apreciarlo por lo que es: un plataformas que mostró lo alto que podían llegar los desarrolladores de Sega, independientemente del gris destino que acabaría sufriendo su protagonista. ✱





» [MS] Los duelos de janken son parte del encanto del juego, aunque Hayashida opinó después que ralentizaban el juego.



» [Master System] Las peleas contra los subjefes son bastante fáciles, y más aún si cuentas con la Cápsula Mágica A.



LOS PORTS



A PESAR DE SU POPULARIDAD, ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD NO TUVO MUCHOS PORTS, PERO MERECE LA PENA RECORDAR LOS QUE SE HICIERON

Aunque Sega fue una de las primeras compañías en ver el potencial comercial que ofrecía su legado, lanzando bastantes ports y recopilatorios a lo largo de los años, *Alex Kidd in Miracle World* no recibió demasiada atención. En su día, se anunció una entrega para PS2, como parte de la línea *Sega Ages 2500*, pero no llegó a ver la luz. Tuvieron que pasar más de 20 años hasta que otra consola que no fuera Master System recibiera el juego. La espera llegó a su fin gracias a la Consola Virtual de Wii en 2008. En 2012, *Sega Vintage Collection: Alex Kidd & Co* llevó el juego a PS3 y Xbox 360, en un pack que incluía también *Super Hang-On* y *The Revenge of Shinobi*. Este port permitía elegir versión regional e incluía distintas opciones de visualización, logros y trofeos. Los magos de M2 serían los encargados de firmar el port definitivo de *Alex Kidd In Miracle World*, dentro del sello *Sega Ages*, para Nintendo Switch en 2019. Esta versión incluye una banda sonora que recrea el carísimo módulo de sonido FM de la Mark-III (que no había salido a la venta cuando se desarrolló *Miracle World*) y añade pequeños detalles gráficos extra entre fases. También incorpora ránkings online, un Time Attack y la posibilidad de rebobinar la acción para suavizar la dificultad del cartucho original. Además permite elegir entre versiones regionales y los habituales filtros de imagen propios de MS2.





» [PC] En la esquina superior derecha puedes ver un menú rápido que debería agilizar la manera de equiparse el Power Bracelet.



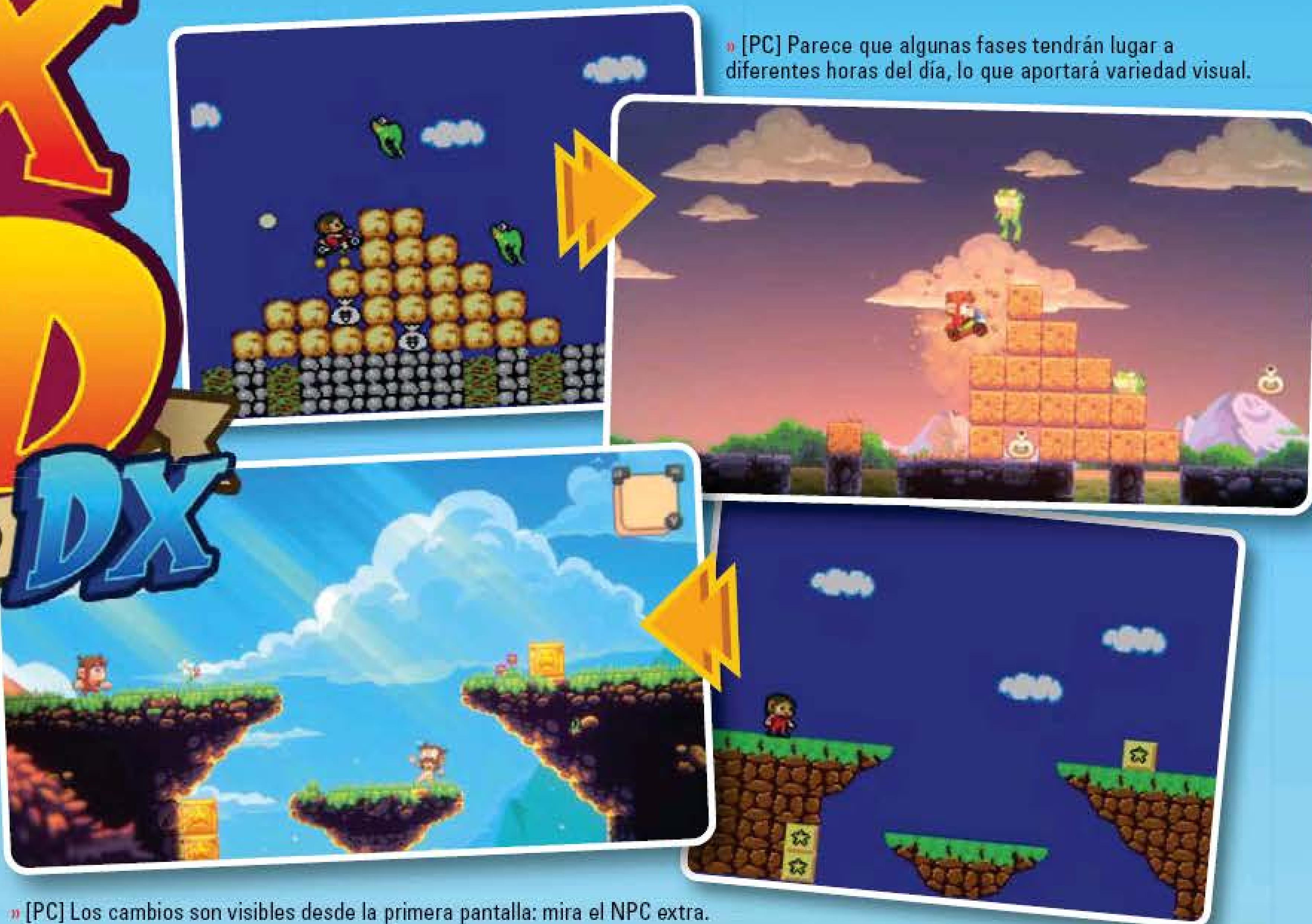




» [PC] El Classic Mode permitirá jugar al juego original a pantalla completa



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD DX



» [PC] Parece que algunas fases tendrán lugar a diferentes horas del día, lo que aportará variedad visual.

» [PC] Los cambios son visibles desde la primera pantalla: mira el NPC extra.

Tras 30 años en el banquillo, Alex Kidd regresará a lo grande con un remake de su primera aventura. Hablamos con los españoles Jankenteam, los responsables del proyecto, para conocer cómo se está gestando este retorno.

En los últimos años, algunas propiedades de Sega han renacido gracias a la nueva política de la compañía a la hora de permitir que talentosos fans tomen las riendas de IP legendarias, incluso licenciando algunas de ellas a otros editores. El éxito de *Sonic Mania* dio el pistoletazo a un fenómeno que ha continuado con *Wonder Boy* y *Streets of Rage*, franquicias que han recuperado toda su relevancia gracias a nuevos proyectos que han captado el espíritu y la calidad de los originales. Los últimos en asumir el desafío han sido Jankenteam, un grupo de fans españoles de Alex Kidd que están desarrollando *Alex Kidd In Miracle World DX* , que será publicado por Merge Games.

Los orígenes de este proyecto se remontan a un esfuerzo no oficial para rehacer el juego, iniciado por el director de arte Héctor Toro y el game designer José Sanz. "Fantaseábamos con hacer una nueva versión de *Alex Kidd*", nos dice Héctor. "Dos días después, envié [a José] unos sprites del personaje, simplemente por diversión, y él se encargó de programar los movimientos desde *Game Maker*. A la semana siguiente, sin darnos cuenta, estábamos haciendo un remake completo". El proyecto fue bien recibido en redes sociales e inició su camino para convertirse en un producto con licencia oficial cuando subió a bordo Ramón Nafria, quien desde hacía mucho tiempo, quería trabajar con el personaje. "Tenía otra compañía (A Crowd of Monsters) y en 2014 contacté con Sega con la intención de licenciar Alex Kidd, y con la ayuda de José, Héctor, Bibiki [José Ramón García] y Merge Games, logramos hacerlo finalmente".



JOSÉ RAMÓN GARCÍA
» Músico



RAMON NAFRIA
» Productor

Como era de esperar, el clásico experimentará un importante lavado de cara, para el que Héctor ha apostado por una estética de dibujos animados, utilizando pixel art de mayor resolución que en el juego original. "Por encima de todo, quería mantener la esencia del original", comenta Héctor. "Dotemu y Lizardcube están haciendo un extraordinario trabajo con el retorno de *Streets of Rage* y *Wonder Boy*, pero cuentan con Ben Fiquet, que tiene un talento increíble y un maravilloso trazo a lápiz. No quiero que nadie me compare con él, me compare con sus trabajos, o piense que estoy tratando de copiar su estilo", continúa. "Por eso creo que mezclar el pixel art con una estética de dibujos animados y mantener los principios básicos de la animación traería un aire fresco al pixel art y nos diferenciaría de otros remakes".

La música también está siendo reimaginada, bajo la batuta de José Ramón 'Bibiki' García. "Las melodías de *Alex Kidd* son parte de la infancia de muchas personas", comenta. "Debido a esto, los nuevos temas están inspirados directamente en el estilo de la banda sonora original. En términos de melodías, construcción y progresiones armónicas, además de otros estilos y géneros musicales, [estamos] creando una estética única que (espero) encaje con el nuevo estilo del remake, al tiempo que mantiene la esencia retro". Pero, aunque los gráficos se remontan a tiempos más sencillos, no esperes oír melodías chiptune. "Aunque es importante mantener el espíritu y la sensaciones del original, la instrumentación ha cambiado completamente. Como ya no usamos los chips de los 80, se requiere una nueva identidad de audio, ¡así que prepárate para ser sorprendido!".

Sin embargo, la noticia más intrigante es que la jugabilidad será revisada, con la promesa de ofrecer mejores combates, peleas alternativas contra los jefes e incluso nuevos niveles. "Hay niveles que carecen de longitud o detalles jugables", dice José Sanz. "La idea es mejorar y ampliar aquellas secciones del juego que necesitaban una revisión". Héctor profundiza un poco más en esto: "Creo que era importante explicar la historia con algo más de profundidad. Por ejemplo, ¿cómo entra Alex en el Castillo de Janken The Great? ¿No sería lógico que hubiera un nivel antes de entrar en el castillo, en el que los soldados de Janken estuvieran defendiendo sus muros? Ese tipo de cosas y muchas otras son las preguntas que nos hacemos al desarrollar el juego". En cuanto a las peleas contra jefes, José las ve como una evolución. "En el original, además de los duelos de janken, los jefes tenían una pequeña fase de acción", explica. "La idea es respetar los duelos de janken, ya que eran una mecánica tan peculiar como querida, pero queremos mejorar las fases de acción de los jefes, haciéndolas más temáticas y divertidas".

Jankenteam y Merge Games están trabajando con Sega para asegurar que se mantendrá el espíritu de la serie. "Hay un equipo en Sega dedicado a estas cosas, y recibimos feeback de personas que formaron parte del equipo de desarrollo, dice Ramón Nafria, productor de Jankenteam. "Uno de mis sueños, cuando contacté con Sega por primera vez, era exactamente esto: poder trabajar con algunos de sus legendarios desarrolladores". Aún así, si estos cambios te parecen demasiado grandes, contarás con un "Classic Mode" para disfrutar del juego original en widescreen.

Alex Kidd In Miracle World DX llegará en 2021 a PC y consolas. ¿Comerá Alex onigiri o hamburguesas? "Somos españoles: ¡paella o tortilla de patatas!, bromea Héctor". *





No se vayan todavía... ¡aún hay más!

EL REMAKE MADE IN SPAIN DE TODA UNA LEYENDA

En *Retro Gamer España* no podíamos dejar pasar la oportunidad de hablar, en mayor profundidad, con el equipo que, desde nuestro país, está dando forma a *Alex Kidd In Miracle World DX*, el remake del clásico de Master System.

Imaginad por un momento que os dan la oportunidad de modernizar vuestro videojuego favorito, ese clásico que marcó vuestra infancia. Ese sueño imposible se ha hecho realidad para Jankenteam, un equipo español de fans de *Alex Kidd* que logró, a base de tesón y talento, convencer a Sega Japón para rehacer el mítico *Alex Kidd in Miracle World* de Master System. Aunque nuestros compañeros de la *Retro Gamer* inglesa se nos adelantaron a la hora de hablar con ellos, nuestro orgullo y, por qué no decirlo, las ansias por saber cómo lograron esta proeza nos hizo contactar con Jankenteam para crear esta "bola extra" de dos páginas, con pantallas inéditas y declaraciones exclusivas.

Por supuesto, lo primero que se nos vino a la cabeza fue preguntar cómo reaccionaron en Sega Japón cuando un grupo de españoles contactó con ellos para rescatar a Alex Kidd. "¡Con sorpresa!", nos responde Ramón Nafria, productor del juego. "La primera vez que hablé con alguien de Sega al respecto fue con Yosuke Okunari, en 2014. Y lo cierto es que, aunque le pareció extraño que alguien preguntarse por Alex Kidd, también me dijo que sabían que en Europa era mucho más popular que en EE.UU. o Japón. A mí me sorprendió que no les preguntaran por Alex Kidd con mayor regularidad".

¿Y cómo afronta uno el vértigo de rehacer uno de los juegos favoritos de su infancia? "Con cuidado", nos comenta Héctor Toro, artista de Jankenteam. "Con mucho miedo", añade José Sanz, el diseñador del equipo. "Te esfuerzas por estar a la altura, ya no es solo mejorarlo artísticamente, lo que de por sí ya es un gran rato. Es ir a las raíces del juego para ampliar su contenido, entender la responsabilidad que tienes al resucitar a Alex Kidd de la mejor forma posible, después de tantos años". "Es una gran responsabilidad", responde Ramón. "No es 'vamos a hacer esto porque queremos', sino que hay todo un proceso detrás, y bastantes personas implicadas. Nosotros solemos hacer propuestas que suelen acabar aceptando, pero la otra parte también pueden proponer cosas. Es lo que tiene trabajar en la propiedad intelectual de otros, y que haya tres partes implicadas".



DANIEL PARRADO
» Programador



» [PC] Vuelve la motocicleta y la maravillosa sensación de arrasar con todo.

Uno de los aspectos más llamativos de este remake es que Jankenteam está introduciendo nuevos niveles y mecánicas respecto al original. ¿Cómo lograron obtener luz verde por parte de Sega? "Al empezar el proyecto, a Héctor y a mí se nos ocurrieron un montón de ideas", nos comenta José Sanz. "Preparamos unos 'concept art' y algunos prototipos para que vieran cuál era nuestra intención con este remake. Sega siempre tiene un filtro de calidad, pero creo que aprobaron las mejores ideas que propusimos". "Como ha dicho José, se hicieron muchas propuestas", explica Ramón, "y algunas pasaron el filtro y otras no. No podemos contar demasiado, pero en ocasiones hemos llegado al famoso 'culture clash', a veces nos dijeron 'creemos que esto es así porque sois europeos, pero si lo veis bien así, perfecto'".

También nos ha sorprendido la incorporación del juego original de Master System, en formato 16:9, lo que entendemos habrá supuesto un gran desafío sobre todo en términos de diseño y jugabilidad. "El formato 16:9 nos permite mostrar más parte del nivel", comenta José, "pero por eso mismo hemos tenido que adaptar algunos niveles del juego original". "A nivel de lógica", añade Daniel Parrado (programador en Jankenteam), "lo más complejo sin duda ha sido el 'swap' de remake a retro y viceversa, y lograr que funcione correctamente en ambos modos de juego".



» [PC] ¿Soñasteis alguna vez con ver un *Alex Kidd* con unos gráficos tan bonitos?

Uno de los aspectos que más chocan a los jugadores novatos del *Alex Kidd in Miracle World* original es su dificultad, sobre todo en comparación a otros plataformas de la época. ¿El remake mantendrá ese nivel de exigencia? El equipo español nos lo explica: "Se recuerda como un juego difícil en parte por sus controles, y, por otro lado porque la mayoría lo jugó de niño o adolescente", explica José, quien añade que "creo que con las mejoras de control que estamos haciendo, el formato panorámico y ciertas ayudas al jugador, el remake puede seguir siendo un reto, pero algo más justo esta vez. "El simple hecho de que las colisiones funcionen correctamente hace el juego más justo y mucho más llevadero", añade Daniel. "Sinceramente, y tras jugar muchas veces al remake, cómo difícil-difícil hay dos o tres momentos o fases", sentencia Ramón. "Nada que con las herramientas adecuadas no se pueda superar. Es cierto que *Alex Kidd*, en cuanto a plataformeo, es exigente, pero a base de vidas y otros ítems, puntos de guardado y algunas herramientas de jugabilidad actuales creo que es un juego perfectamente disfrutable por el usuario actual".

Por suerte, no tendremos que esperar mucho para comprobarlo. *Alex Kidd in Miracle World DX* saldrá la próxima primavera en PS4, Switch, Xbox One y PC, de la mano de Jankenteam y bajo el sello de Merge Games. Ahora, que convenzan a Sega Japón para sacar un nuevo *Golden Axe*. *



» [PC] La lancha es otro de los vehículos del original que también podremos pilotar en el remake.





» [PC] Y aquí el Peticopter. Y ojo, que habrá otro vehículo más, totalmente inédito.

PAC-MAN 40 ANIVERSARIO

LA MASCOTA DE NAMCO PRESUME DE SER LA PRIMERA ESTRELLA QUE TUVIERON LOS VIDEOJUEGOS. EL 40 CUMPLEAÑOS DE PAC-MAN ES EL MEJOR MOMENTO PARA SENTARNOS A CHARLAR CON SU CREADOR, TORU IWATANI, Y PREGUNTARLE POR SU ROMPEDOR JUEGO.

TEXTOS DE NICK THORPE Y DARRAN JONES



40 AÑOS DE PAC-MAN

Impresiona pensar que uno de los fenómenos más importante de los videojuegos en los años 80 ocupaba tan solo 24 kilobytes de datos. Lo programó Toru Iwatani para Namco y se lanzó a modo de prueba en Shibuya, Tokio, en mayo de 1980, tras 17 agotadores meses de trabajo de programación. *Puck-Man,* como se le llamaba por entonces, gustó bastante a quienes lo probaron. Gracias al éxito de estas primeras pruebas, *Pac-Man* recibió poco después un lanzamiento completo en las recreativas japonesas y, cuando el juego arcade de Namco llegó a las costas de América y el resto del mundo, dominó todo el planeta.

Antes de que llegase a los recreativos occidentales, Namco América pidió numerosos cambios como que se rebautizase a tres fantasmas, Akabei, Aosuke y Guzuta, como Blinky, Inky y Clyde (solo Pinky mantuvo su nombre original). Pero el cambio más importante fue el del nombre del juego por temor a que algún gamberro lo cambiase a la palabra malsonante Fuck-Man. *Puck-Man* se convirtió en *Pac-Man* y con este nuevo nombre el juego se convirtió en un gran éxito para deleite de Midway Games, que había llegado a un acuerdo con Namco para distribuir *Pac-Man* y *Rally-X*.

Pac-Man se convirtió en un éxito mundial y le siguieron numerosas secuelas y todo tipo de marketing en una gigantesca ola de amor hacia el personaje que barrió el planeta. Los artículos en la prensa, la lucha por conseguir la puntuación más alta y todo tipo de parafernalia en las tiendas convirtieron al personaje de Iwatani en un nombre familiar para todo el mundo y así se ha mantenido nada menos que 40 años. Con el éxito de *Pac-Man,* llamado entonces en España *Comecocos*, surgieron multitud de clones, sobre todo en los hogares, como *Snapper, Munch Man*, *Snack Attack* o *KC Munchkin!* Atari, que se había asegurado los derechos para uso doméstico y había lanzado una versión oficial para Atari 2600, demandó a algunos de ellos. Estos clones irritaban a Atari pero revelan la gran demanda que existía del comebolas amarillo de Namco, que continuó arrasando en las recreativas de los años 80 y 90 y, con el tiempo, en los ordenadores y consolas.

Es conocido el legado de *Pac-Man* y su importancia en los videojuegos gracias a una documentación excelente y al impacto cultural que el juego de Iwatani ha tenido. La escritora de juegos Cat DeSpira desveló en un brillante artículo en 2019 cómo la pintura del lado izquierdo de las máquinas de *Pac-Man* se desgastaba porque los jugadores las estrujaban mientras jugaban (puedes leerlo en bit.ly/pacmanuntold) y Alex Wade y Van Burnham son algunos de los autores que han estudiado su importancia cultural. Namco continúa celebrando el aniversario de *Pac-Man* con más juegos y productos ya que parece que se mantendrá la obsesión con la icónica creación de Toru Iwatani.

CONTENIDOS

24 SABOTAJE ESPECTRAL
Toru Iwatani nos guía por un recorrido a través de la compleja inteligencia artificial que ayudó a que *Pac-Man* fuera un éxito.

26 DISEÑO DE RECREATIVA
Iwatani-san nos cuenta el origen del diseño de *Pac-Man* y cómo las habilidades del personaje han ido creciendo con el paso del tiempo.

28 SER UN PAC-LÍDER
Jon Stoodley explica cómo es el mundo de la competición de *Pac-Man* y por qué lo prefiere al de *Donkey Kong*.

30 ¿QUÉ PACSA EN EL FUTURO?
Repasamos los múltiples juegos de *Pac-Man* y echamos un vistazo a *Pac-Man Championship Edition* y a *Pac-Man World 3.*

32 MÁS QUE COMER COCOS
Van Burnham (*Supercade)* habla del impacto de *Pac-Man* y Jerry Buckner recuerda *Pac-Man Fever,* la canción con la que triunfó *en 1981.*

LOS HOMBRES DE PAC-MAN



TORU IWATANI
Creador de *Pac-Man*



TADASHI IGUCHI
Director de *Pac-Man Championship Edition* series



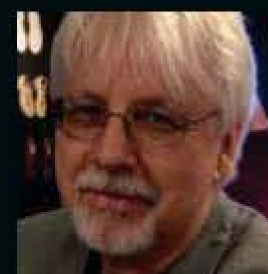
JON STOODLEY
Experto en Récords de *Pac-Man.*



PHILIP OLIVER



ANDREW OLIVER
Lanzaron *Pac-Man World 3*



JERRY BUCKNER
Coautor de *Pac-Man Fever*



LEE KIRTON
Subdirector de *Pac-Man* en EMEA



VAN BURNHAM
Autora de *Supercade*

SABOTAJE ESPECTRAL

LOS HÉROES ESTÁN MUY BIEN, PERO NO SON NADA SIN UN BUEN VILLANO. ESOS SON LOS FANTASMAS, ETERNOS RIVALES DE PAC-MAN Y LA RAZÓN MÁS IMPORTANTE QUE IMPULSÓ EL DISEÑO DEL JUEGO. TORU IWATANI EXPLICA POR QUÉ SON TAN IMPORTANTES Y NOS AYUDA A ENTENDER SUS PECULIARIDADES.

Cuando los raperos retro de juegos Duane y BrandO hicieron una canción basada en *Pac-Man* la mitad de la canción trataba de los fantasmas, y se lo merecían. Sin ellos Pac-Man sería un tragaldabas que va arriba y abajo en un espacio delimitado y que se come todo lo que encuentra, como nosotros en el confinamiento. El secreto consiste en que, aunque Pac-Man es el gran protagonista, desde el punto de vista del diseño se puede decir que el cuarteto de perseguidores implacables que vive en el laberinto de Pac-Man es mucho más importante que él.

A diferencia de la mayoría de los enemigos de entonces, cada fantasma de *Pac-Man* actúa de forma diferente. Quedaba claro desde la pantalla del título, en la que se describía con una palabra el "carácter" de cada fantasma. ¿Por qué darles distinta forma de actuar? "Programar a los cuatro fantasmas que perseguían a Pac-Man usando el mismo algoritmo habría supuesto que todos seguirían el mismo camino hacia Pac-Man y el juego habría sido aburrido", dice Iwatani. "Así que les dimos 'personalidades' utilizando un algoritmo de inteligencia artificial con el cual cada fantasma se movía de forma diferente pero todos iban a por Pac-Man".

Hay que entender cómo se comporta cada fantasma si quieres jugar bien a *Pac-Man.* Por algo *Computer & Video Games* dedicó casi toda la página de trucos a *Pac-Man* en su primer número, sobre todo hablando de los fantasmas y cómo se movían. En aquel momento, los jugadores ya se habían percatado de que el comportamiento de los fantasmas era diferente según su ubicación respecto a Pac-Man y que "un giro brusco de la palanca podía confundir a los fantasmas", pero no entendían el mecanismo que regía ese comportamiento. Se identificaba la parte inferior del laberinto como una zona especialmente peligrosa, pero no se sabía por qué.

Hoy día sí sabemos bien cómo funcionan Inky, Pinky, Blinky y Clyde, gracias a haber visto el funcionamiento interno del programa. El juego comienza con los fantasmas en modo "patrulla", pero pronto cambia a "persecución" y entonces cada fantasma tiene su propio objetivo, basado en normas que están relacionadas sobre todo con la posición de Pac-Man y la posición en la que se mueve. Cuando un fantasma llega a un cruce gira eligiendo la ruta más rápida hacia su objetivo en línea recta.

Estudiar el programa nos permite también ver los fallos del código y los concesiones que les dan un poco de personalidad extra. Por ejemplo, el cálculo en línea recta que usan los fantasmas en los cruces significa que no siempre eligen la ruta más eficiente basándose en el diseño del laberinto. Sin embargo, el más interesante es que cuando *Pac-Man* mira hacia arriba Pinky e Inky fijan el objetivo a la izquierda de donde deberían estar, con lo que su comportamiento es menos predecible y más peligroso. ▶

> "LES DIMOS 'PERSONALIDADES' USANDO UN ALGORITMO DE IA CON EL CUAL CADA FANTASMA SE MOVÍA DE FORMA DIFERENTE PERO TODOS IBAN A POR PAC-MAN"
>
> **TORU IWATANI**



[Arcade] Parte del encanto de los fantasmas radica en que puedes cambiar las tornas, al menos unos segundos.



PINKY

Cuando un fantasma se adelanta a tus movimientos y te crea una trampa en combinación con Blinky suele tratarse de Pinky. "El fantasma rosa intercepta a Pac-Man apuntando a la ubicación que está 32 puntos por delante de Pac-Man", explica Iwatani. Esto significa que puedes ganarle cuando os acerquéis a un cruce ya que empezará a apuntar a un objetivo detrás su posición actual.

RUTAS DE PATRULLA

Tras unas cuantas partidas te das cuenta de que cada fantasma patrulla de vez en cuando por una esquina determinada en lugar de perseguir a Pac-Man. Se puede saber cuándo van a cambiar sus rutinas de comportamiento ya que cambian bruscamente de dirección. Es muy importante controlar esta ruta en el caso de Clyde, ya que seguirá este camino si te acercas demasiado a él.

EL TÚNEL

Uno de los primeros trucos que se aprenden al jugar a Pac-Man es dirigirte al túnel cuando los fantasmas te están pisando los talones ya que se ralentizan cuando lo atraviesan. Esto puede darte un pequeño respiro siempre que puedas establecer una buena ruta cuando salgas del túnel. Por supuesto, antes de entrar debes asegurarte de que el otro extremo está despejado ya que solo hay una salida.



INKY

Es el fantasma más difícil de predecir ya que su comportamiento se relaciona con más de un factor. "El fantasma cian se mueve hacia la dirección resultado de aplicar simetría de puntos al núcleo de Pac-Man", dice Iwatani. Traducido quiere decir que Inky fija un espacio 16 píxeles por delante de Pac-Man, calcula la distancia que hay de Blinky a ese espacio, dobla la longitud de esa línea y apunta al final de la misma.

CLYDE

"El fantasma naranja se mueve hacia la posición indicada cuando se acerca demasiado a Pac-Man", dice Iwatani. Mientras Clyde esté a cierta distancia, seguirá las mismas reglas que Blinky. No obstante, cuando se encuentra a una distancia determinada su comportamiento cambia e intentará volver a su ruta de patrulla. El resultado es que es más peligroso en la esquina inferior izquierda.

BLINKY

Cuando un fantasma persigue con saña a Pac-Man suele ser éste. "El fantasma rojo persigue a Pac-Man directamente", destaca Iwatani. "Su velocidad viene determinada por la progresión de la dificultad del juego. Este diseño se eligió porque era un juego de recreativa; necesitábamos estar seguros de que el juego podría jugarse para siempre, por decirlo de alguna forma".

HUÍDAS SECRETAS

Un detalle que no conocen los jugadores novatos de Pac-Man es que los fantasmas no pueden moverse hacia arriba cuando llegan a estos cruces. Si consigues que te persigan hasta aquí puedes lograr ganar algo de espacio que le vendrá muy bien a nuestro amigo. Pero hay una excepción: los fantasmas sí pueden subir por estos pasajes cuando están de color azul.

✕ OBJETIVO: UN COLOR PARA CADA FANTASMA, MENOS CLYDE

! CAMBIO DE MODO (SOLO CLYDE)

SABOTAJE ESPECTRAL



PAC-MAN FUE UNO DE LOS PRIMEROS PROTAGONISTAS FÁCILES DE IDENTIFICAR DE LOS VIDEOJUEGOS. SU DISEÑO FUE DE GRAN IMPORTANCIA PARA EL ÉXITO DE LA PRIMERA RECREATIVA Y DE LA SERIE EN GENERAL. TORU IWATANI EXPLICA CÓMO SE DECIDIÓ EL ASPECTO QUE TENDRÍA EL PERSONAJE.

Aparece un fantasma en pantalla y le persigue un Pac-Man mucho más grande. Es una de las escenas entre niveles que muestra con humor y personalidad la habilidad del personaje de cambiar las tornas y atacar a los enemigos y que hoy se nos puede antojar extraña, pero hace cuatro décadas lo que era raro era que un videojuego tuviera un personaje protagonista. En la mayoría de los juegos de los años 70 el jugador controla coches, tanques, naves espaciales y todo tipo de vehículos, y los personajes más reconocibles de la década eran los de *Space Invaders*, enemigos anónimos que no tenían ningún rasgo de personalidad.

¿Por qué Namco optó por un enfoque revolucionario para este juego? Según el diseñador de *Pac-Man,* Toru Iwatani, se trataba de llegar a más público. "El concepto de crear un héroe como un dibujo animado vino de la idea de que el juego fuese atractivo para las mujeres y las parejas", explica. "Diseñamos los personajes, los fantasmas enemigos, para que fuesen monos y añadimos una relación entre ellos como la de Tom & Jerry y creo que ese estilo de dibujo animado fue muy reconocible y a los jugadores les gustó".

> "IMAGINÉ A PAC-MAN COMO UNA CRIATURA CUYO FIN EN LA VIDA ERA 'COMER' SIN MÁS Y COMO UN TIPO BUENO QUE SE COMÍA TODOS LOS MALES QUE VEÍA EN EL MUNDO"
>
> **TORU IWATANI**

Mucha gente conoce el origen del aspecto de Pac-Man, pero no sabe la anécdota completa. Si bien es cierto que *Pac-Man* se inspiró en una pizza a la que se había quitado una porción, ahí no acaba la historia. En el libro de 1986 *Programmers At Work,* de Susan Lammers, Iwatani explicaba que también que la forma circular se logró redondeando el carácter en kanji japonés para "boca", que es un cuadrado. ¿Y la personalidad de Pac-Man? "Me lo imaginé como una criatura cuyo fin en la vida era 'comer' sin más y como un tipo bueno que se comía todos los males que veía en el mundo", dice Iwatani. "No le puse ojos para que nadie viese sus emociones". Claro está, mientras trabajaba en el sprite del juego, el arte que iría en la cabina pedía unas características más humanas y reconocibles. "Al principio no me imaginé a Pac-Man con brazos y piernas, pero quería asegurarme de que la máquina dejaba un recuerdo duradero y, desde un punto de vista de diseño industrial, creo que funcionó bien", recuerda Iwatani.

Según Iwatani, diseñaron el entorno en el que vivía Pac-Man con el mismo mimo que pusieron en el personaje. "No quería que el juego pareciera difícil o disuadir a los jugadores por su diseño laberíntico, así que había que asegurarse de que el juego era accesible para todo el mundo. Lo hicimos diseñando el laberinto de una manera en que no fuera el centro de atención, con detalles como adelgazando las paredes y ponerlas de azul neón para que se fundieran con el fondo negro. También nos aseguramos de que las normas y los controles eran lo más sencillos posible", explica. "Además, como ya dije antes, creo que el estilo *cartoon* nos ayudó a crear unos personajes atractivos que el jugador recordaba, diría que fue un aspecto clave en su diseño".

Las decisiones tomadas entonces han ido conformando al personaje. Se ha mantenido su forma simple y el amor hacia la comida, pero la versión de las últimas recreativas le han dado más espacio para crecer. Al fin y al cabo, correr y saltar en *Pac-Land* habría sido mucho más difícil sin extremidades.



PAC-PODERES

ALGUNAS DE LAS HABILIDADES DE PAC-MAN MÁS DESTACADAS A LO LARGO DE LOS AÑOS



COMILÓN
La habilidad característica de Pac-Man es su deseo de tragarse todo lo que se le pone por delante y con la ayuda de las píldoras de poder incluso puede tragar a los enemigos y anularlos temporalmente.



GIGANTISMO
Aunque en el juego original, Pac-Man ya aparecía más grande en una escena, el primer juego en el que tiene esta habilidad que le permite ir más rápido y romper puertas es *Super Pac-Man*.



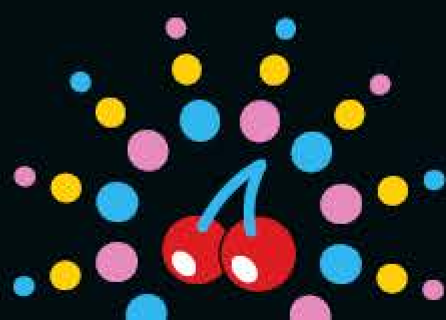
SALTAR
El spin-off de plataformas *Pac-Land* le dio a nuestro héroe la habilidad de saltar que a finales de los años 80 se llevó al formato original de laberinto gracias al isométrico *Pac-Mania*.



PIROMANCIA
La habilidad de disparar bolas de fuego se mostró por primera vez en *Pac-In-Time*, un rediseño de *Fury of the Furries*. Desde entonces lo ha mostrado un par de veces en la serie *Aventuras Fantasmales*.



NADAR
Después de luchar con el agua en *Pac-Land*, nuestro héroe aprendió a nadar en *Pac-In Time*, donde también hacía burbujas. A diferencia de los poderes de fuego, la natación continuó en *Pac-Man World*.



COMECOCOS A LA MODA

PAC-MAN HA IDO CAMBIANDO DURANTE ESTOS 40 AÑOS PARA MANTENERSE EN FORMA

forowarez.net

1980-1989

Todos los rasgos claves de Pac-Man están ya en su primera aparición: la figura, la combinación de colores y la conducta que constituyen las bases de nuestro héroe hoy día. Claro está, Midway pasó de todo esto en el arte de la máquina americana y lo cambió por un ser sin brazos, con los ojos rojos y un aspecto extraño. Después de experimentar con varios accesorios como una capa en *Super Pac-Man* o un sombrero en *Pac-Land*, al final decidió operarse la nariz en *Pac-Mania*.





» Pac-Man se puso capa en *Super Pac-Man*, pero no es que fuera el mejor *look* para él.

» Amor eterno al póster de *Pac-Mania*. Es sencillo, bonito y define el aspecto del icono.

1990-1999

A medida que *Pac-Man* fue madurando, experimentó con más expresiones faciales. Por desgracia, su siniestra sonrisa en *Pac-Panic* y la lamentable mueca de miedo de *Pac-Man 2* no son las mejores muestras. En los *Namco Museum* hizo una transición correcta a la tercera dimensión y comenzó a tener una versión 3D de su cuerpo clásico más limpia, justo cuando cumplió 20 años, para el lanzamiento del juego de plataformas *Pac-Man World*.





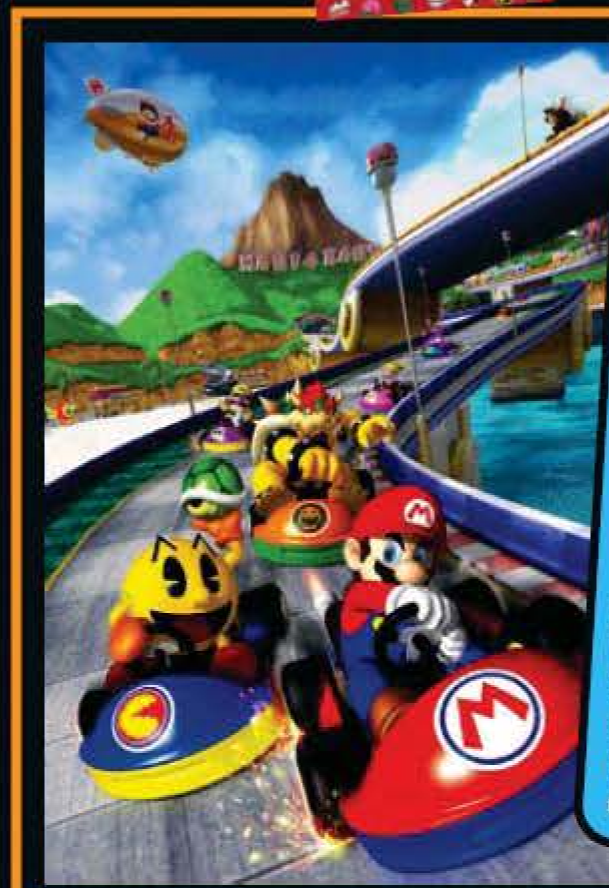


» Ni en los siete círculos del infierno hay una cara como la de la caja de *Pac-Man-2: The New Adventures*.

» *Pac-Panic* muestra al personaje más siniestro aún. Parece que los malos no son los fantasmas.

2000-2009

Al entrar en el nuevo milenio Pac-Man tenía tres aspectos oficiales. Además de las versiones 2D y 3D con las clásicas extremidades, empezamos a ver cada vez más el sprite simplificado de "orbe flotante" de *Pac-Mania* en el arte del juego y el *merchandising*. Además, a medida que se iban popularizando los videojuegos retro, juegos como *Pac-Man Championship Edition* se sumaron a los píxeles gordotes del sprite de *Pac-Man* original. Estos se mantuvieron incluso en los crossovers.





» *Pac-Man 256* tomó la versión regordeta del *sprite* original y la actualizó al siglo XXI.

2010-2019

En un intento de refrescar la imagen de Pac-Man se retocó el aspecto de sus extremidades. En *Pac-Man y las Aventuras Fantasmales* se le añadieron detalles adicionales como cordones en los zapatos y párpados y los juegos de móviles como *Pac-Man Pop* y *Pac-Man Party Royale* tendían a hacerlo más estilizado como si fuera un personaje de anime o una figura de Funko Pop. En otros sitios se mantuvo intacto su aspecto clásico, como en *Pac-Man Championship Edition 2*.



» La versión de *Championship* es la de un Pac-Man moderno, pero la de *Pac-Man Pop!* es una pesadilla.





RODAR

Tomando prestado un truco de un enemigo de *Pac-Man World*, el héroe amarillo carga antes de rodar a toda velocidad, lo que le permite chocar con los enemigos y escalar por colinas empinadas.



CULETAZO

¿Se puede decir que Pac-Man tiene culo teniendo en cuenta que es redondo? No importa, al saltar en el aire y caer sobre el trasero Pac-Man puede derrotar a los enemigos y activar interruptores.



LANZA PÍLDORAS

En *Pac-Man World*, nuestro "pac-tástico" protagonista puede usar las píldoras que se ha ido comiendo contra los enemigos. Puede cargar el disparo para que el impacto sea más explosivo.



CRIOMANCIA

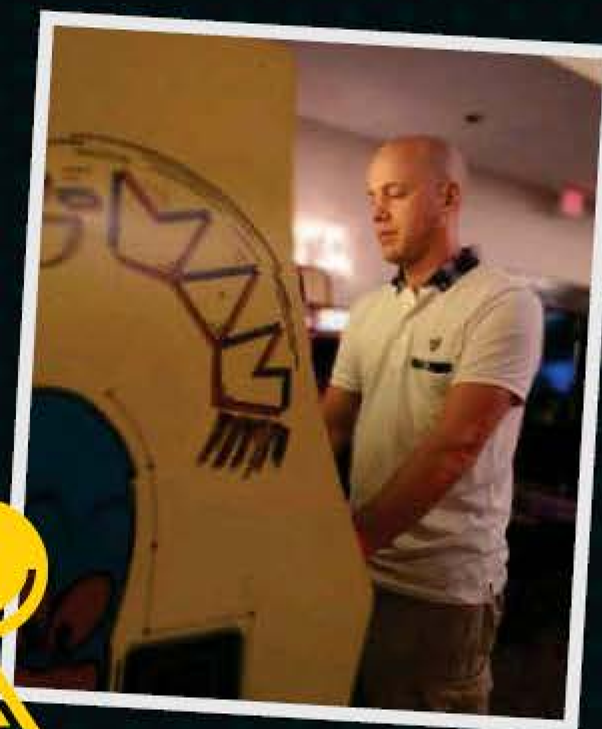
Los juegos de *Aventuras Fantasmales* añadieron el hielo al arsenal de Pac-Man. Además de congelar enemigos se puede helar el agua para crear plataformas temporales.



TRANSFORMACIONES

Al comer una baya en los juegos de *Aventuras Fantasmales*, Pac-Man se transforma en un robot, un camaleón o una pelota de goma que rebota para derrotar a los malos y resolver puzles.





SER UN PAC-LIDER

DECIR MÁQUINA RECREATIVA ES DECIR RANKING DE PUNTUACIONES Y JUEGO COMPETITIVO, Y PAC-MAN OFRECE LA EMOCIÓN QUE CABE ESPERAR. HABLAMOS CON JON STOODLEY, UNA DE LAS POCAS PERSONAS QUE HA LOGRADO UN JUEGO PERFECTO DE PAC-MAN, SOBRE LA ESCENA COMPETITIVA DEL JUEGO.

P*ac-Man* es una recreativa clásica con numerosos seguidores, así que tiene una comunidad competitiva. A diferencia de la mayoría de las arcade tiene una puntuación máxima concreta: 3.333.360 puntos. Para lograrlos hay que conseguir cada fruta de bonus y comerse los cuatro fantasmas con todas las píldoras de poder en todos las pantallas hasta la mortal fase 256 sin perder una sola vida. Muy pocos han conseguido esta hazaña, Jon Stoodley es uno de ellos.

¿Qué te pareció *Pac-Man* al principio?
Pac-Man llegó a los recreativos a comienzos de 1981. Al principio no me llamaba la atención, yo jugaba entonces a *Berzerk* y *Space Invaders,* y fue mi hermano quien me animó a jugar a juegos de dos jugadores con él. El conseguía 100.000 puntos y en un mes superé sus puntuaciones. Un grupo de chavales empezó a competir y yo me centré en *Pac-Man.*



» Jon entró en la colección de cromos de Walter Day, fundador de Twin Galaxies.

¿Por qué *Pac-Man*?
En el verano de 1982 mi puntuación más alta era de más de 280.000 y vi a un americano superar el millón de puntos mientras le miraba un montón de gente. La gente se reunía en la sala de recreativos Las Vegas, en Liverpool, porque tenían todas las novedades. Ver a alguien superar con tanta facilidad mi puntuación me animó a esforzarme al máximo.

¿Utilizaste algún recurso que te ayudase a conseguir la meta de un juego perfecto?
Tim Balderramos de EE.UU. es del 'club perfecto' y él y yo compartimos algunas estrategias en un *stream* de Twitch TV. No tenía la intención de ir a conseguir la partida perfecta pero mi buen amigo y compañero británico Tony Temple (que tiene el récord mundial de *Missile Command)* me preguntó si creía que podía conseguir la perfección en *Pac-Man.* Habíamos estado en EE.UU. varias veces y jugamos en directo en Funspot durante los días de torneo y nos los pasamos muy bien representando allí a Reino Unido. Todos los jugadores del 'club perfecto' eran americanos así que el reto estaba servido.

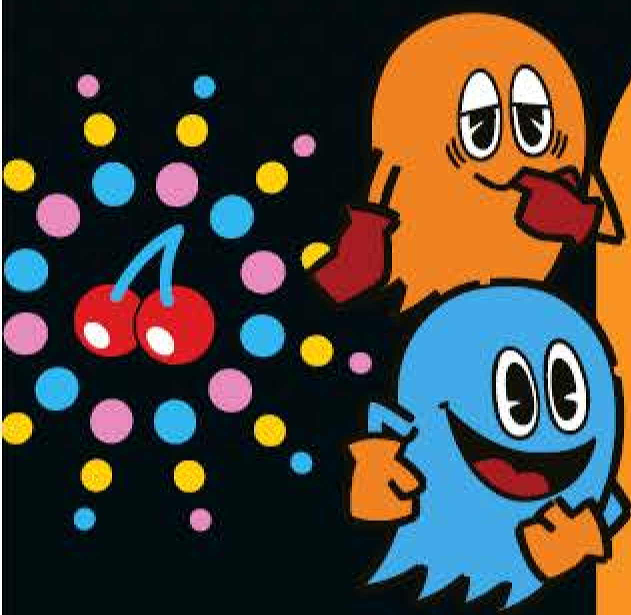
¿Cuánto tiempo practicaste para lograr un juego perfecto en *Pac-Man*?
Solo jugué y practiqué en mi cabina original *Pac-Man,* y solo en directo. Ya sea en uno de los eventos celebrados en Reino Unido, en Estados Unidos o emitido en Twitch TV. No era por ser elitista, es que, de hecho, estaba compitiendo conmigo mismo desde el principio, tenía que hacerlo igual que en los recreativos. Me llevó cerca de dos años conseguir la partida perfecta, lo que sucedió en el evento Play Expo en los Winter Gardens en Margate, el 22 de agosto de 2015.

¿Cómo te sentiste cuando conseguiste la puntuación máxima?
Cansado… ese fin de semana había jugado 14 horas en total. El sábado tuve una racha perfecta hasta los 2'2 millones. Cuando me di cuenta finalmente de que lo había logrado me sentí exultante, claro, pero supongo que los sacrificios y el esfuerzo necesarios para lograr un juego perfecto te acaban convirtiendo en un jugador tranquilo y totalmente concentrado. La tranquilidad exterior te mantiene tranquilo en el interior.

En algunos juegos puede ser muy dura la competición. ¿Cómo definirías la de *Pac-Man?*
Siempre ha sido muy competitiva, pero no con las movidas de la de *Donkey Kong,* gracias a dios. En EE.UU. tuve que luchar muy duro, pero quería lograr la perfección y eso me daba fuerzas. Supongo que jugar a un nivel de élite tiene sus inconvenientes; personalmente, la entrega y la determinación de formar parte del 'club perfecto' centraba todos mis esfuerzos. Tal vez porque me consideraban un 'forastero' que venía del otro lado del océano tenía la presión de jugar con gente. Sin embargo, tenía la ventaja de que siempre he jugado a *Pac-*

CRONOLOGÍA

LOS MOMENTOS HISTÓRICOS EN LAS PARTIDAS PERFECTAS DE PAC-MAN



1 JUL 1999
El canadiense Rick Fothergill fija el récord mundial en 3.333.270 puntos, a solo 90 de conseguir una partida perfecta.

3 JUL 1999
El famoso cazapuntos Billy Mitchell logra 3.333.360 en la Funspot Arcade. Es la primera partida perfecta.

31 JUL 1999
Rick Fothergill presenta su propia puntuación perfecta a Twin Galaxies. Es la puntuación más antigua del juego.

16 FEB 2000
Chris Arya, que por entonces tenía el récord de *Ms Pac-Man,* es el tercero en conseguir una partida perfecta.

4 DEC 2004
Tim Balderramos graba su propia partida perfecta, que se suma a sus récords en *Commando* and *Tunnel Runner.*

21 JUL 2005
Donald Hayes también logra una partida perfecta que le lleva nada menos que cinco horas 24 minutos y 46 segundos.

27 JUN 2008
La primera puntuación perfecta con las normas de velocidad 'turbo' vuelve a ser de Donald Hayes.



» Jon durante una entrevista en un reciente evento de juegos retro.

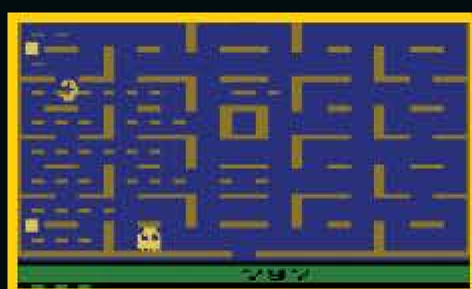
Man en directo y con público. Me vengo arriba cuando lo hago y no me interesa jugar yo solo.

¿Qué efecto tiene en la escena competitiva el hecho de saber que *Pac-Man* tiene una puntuación máxima?
Siempre va a haber jugadores que intenten lograr la perfección en *Pac-Man,* es un clásico. Siempre existirá la escena competitiva del juego, supongo que igual que en los recreativos. Jugadores de todas las edades que intentan superar el 'high score', que juegan a juegos para dos jugadores como hacía yo en los 80, y que se lo pasan bien. El *Pac-Man* competitivo, la perfección... todo eso no refleja la magia del juego original. La élite de la competición no es divertida, suele ser algo solitario. Un 100% de concentración en todos los juegos siempre. Nada menos.

¿Tienes algún consejo de experto que sirva a un novato en *Pac-Man* para mejorar?
Recordar que a veces los fantasmas no van a por ti, van directos a sus esquinas cuando pulsas 'Start' y luego ya retroceden para perseguir a Pac-Man. Los primeros jugadores utilizaban esto para crear patrones que evitasen a los fantasmas. Amaga siempre un giro antes de llegar a una esquina o cruce; es decir, mueve el *joystick* en la dirección en que quieres ir un instante antes de girar. De esta manera no hay pausas que permitan a los fantasmas cercarte. Registra siempre tus puntuaciones altas e intenta superarte. Relaja la muñeca ¡apretar con fuerza la palanca no hace que Pac-Man vaya más rápido! Y, sobre todo, disfrutar de la experiencia. Los videojuegos clásicos son un lienzo en blanco en el que están dibujadas las características básicas para ti. Cada juego clásico tiene numerosas capas para que el jugador las descubra y evalúe. Esa es la belleza de los juegos de hace 40 años, usar la imaginación y sumergirse en ellos. No hay nada como los juegos retro. ▶

LO+PAC

ALGUNOS RÉCORDS MUNDIALES DE PAC-MAN QUE SE PUEDEN SUPERAR



PAC-MAN

FORMATO
Atari 2600
PUNTUACIÓN
325,116 (Ken Anderson)
■ No es la conversión más fiel pero fue un cartucho muy popular en su tiempo. Esta puntuación, lograda en una consola NTSC utilizando la configuración de Game 1 Dificultad B, se ha mantenido desde 1983 .



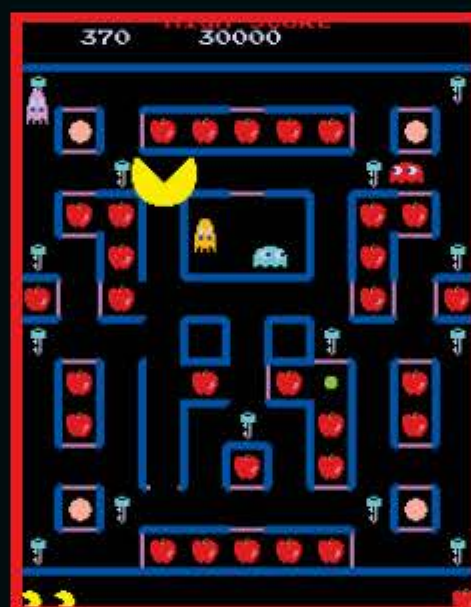
PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

FORMATO
PlayStation 3
PUNTUACIÓN
718,900 (Ethan Daniels)
■ Este juego se diseñó para la competición, y el rey de categoría Championship I Score Attack (5 minutos) es Ethan Daniels, con una marca imbatida desde 2015.



SUPER PAC-MAN

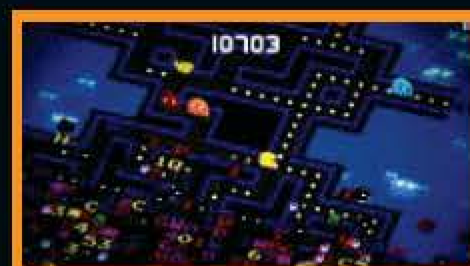
FORMATO
Arcade
PUNTUACIÓN
12,111,640 (Robbie Lakeman)
■ Si bien este récord es bastante reciente, de octubre de 2015, será difícil superarlo, ya que lo posee un famoso jugador competitivo y ex campeón de *Donkey Kong*.





MS PAC-MAN MAZE MADNESS

FORMATO
PlayStation
PUNTUACIÓN
24 segundos restantes (Matthew Felix)
■ Ya se ha alcanzado la puntuación máxima en la fase 'Cleopactra' pero sigue en liza el récord de contrarreloj después de que el récord de 2008 de Tom Duncan se superase en 2018.



PAC-MAN 256

FORMATO
PlayStation 4
PUNTUACIÓN
155,875 (Marc Cohen)
■ Está en diferentes formatos, pero donde más se compite es en la versión de PS4. El récord se superó dos veces en octubre de 2016 con pocos días de diferencia.

11 AGO 2009
David Race envía su primera perfecta a Twin Galaxies. En diciembre repite puntuación con la velocidad 'turbo'.

14 OCT 2009
Chris Ayra pierde el récord a la perfecta más rápida. Se lo quita Rick Fothergill, que se hace el juego en 3:35:43.

22 MAY 2013
David Race hace un nuevo récord de partida perfecta, machacando en casi 7 minutos el de Rick Fothergill. Lo logra en 3:28:49.

15-17 NOV 2013
David Cruz completa una partida perfecta el fin de semana del Kong Off 3, cuando Twin Galaxies está offline.

13 DIC 2013
Jeff Pickles consigue una puntuación perfecta con la velocidad 'turbo' en lugar de la más habitual estándar.

2 SEP 2015
Jon Stoodley envía una partida perfecta lograda en la Play Expo en Margate, que tuvo lugar el 22 de agosto de 2015.

12 ABR 2018
Twin Galaxies retira a Billy Mitchell de todos los juegos tras una investigación de su puntuación en *Donkey Kong*.

5 JUL 2019
Billy Mitchell consigue en Funspot otra partida perfecta de *Pac-Man*. La retransmite en su canal de Twitch.

¿QUÉ PACSA EN EL FUTURO?

EL INCREÍBLE ÉXITO DE PAC-MAN EN LOS SALONES RECREATIVOS LLEVÓ A LAS INEVITABLES SECUELAS. LO MÁS INTERESANTE ES QUE, AUNQUE ALGUNAS ERAN EVIDENTES, NAMCO ENCONTRÓ MUCHAS FORMAS DE ASEGURARSE DE QUE LA MASCOTA AMARILLA SE ADAPTABA A TODO TIPO DE GÉNEROS.

Una de las razones por las que Pac-Man es tan icónico es por su versatilidad. Aunque los primeros años se los pasó de un laberinto a otro pronto rompió los muros azules y se aventuró en otros géneros, incluyendo plataformas, puzles e incluso carreras de karts.

Al principio de la carrera de Pac-Man los cambios eran bastante sutiles. *Ms Pac-Man* (que iba a ser un juego diferente llamado *Crazy Otto)* le dio una compañera a Pac-Man, cuatro laberintos, frutas que se movían y otras mejoras, y *Pac-Man Plus* fue un paso atrás que añadía poco al diseño del juego original. *Super Pac-Man* introdujo recoger llaves que desbloqueaban las puertas para acceder a las frutas de cada fase y que Pac-Man se convirtiera en Super Pac-Man, pero era muy parecido a los primeros juegos. *Pac & Pal* era otra variante de laberinto en la que Namco introdujo un personaje que ayudaba y Bally Midway probó todo tipo de géneros, incluso un juego de preguntas *(Professor Pac-Man)* o un *pinball* híbrido llamado *Baby Pac-Man*. Namco no estaba entusiasmado con estos juegos no autorizados y no tardó en disolver su asociación con Midway.

En 1984 *Pac-Land* supuso el primer gran salto significativo para Pac-Man ya que le salieron brazos y piernas y se fijó en los plataformas. Funcionó muy bien y mantenía elementos de los juegos importantes como los fantasmas, las frutas y las píldoras de poder. El salto que se incorporó en *Pac-Land* se convirtió en una mecánica clave en el éxito de 1987 isométrico basado en laberintos *Pac-Mania*. Después, no hubo más juegos de Pac-Man hasta el lanzamiento de *Pac-Man VR* en 1996, para hasta cuatro jugadores que competían en un escenario virtual.



» [iOS] *Pac-Man 256* se desarrolló originalmente para móviles y luego se adaptó a otros formatos.



» [GameCube] *Pac-Man Fever* demostró que incluir a Pac-Man no es garantía de calidad.



» [Arcade] *Pac-Land* demostró que Pac-Man podía jugarse en otros géneros sin perder su identidad.

» [PlayStation] *Pac-Man World* tuvo buena acogida y tuvo dos secuelas.



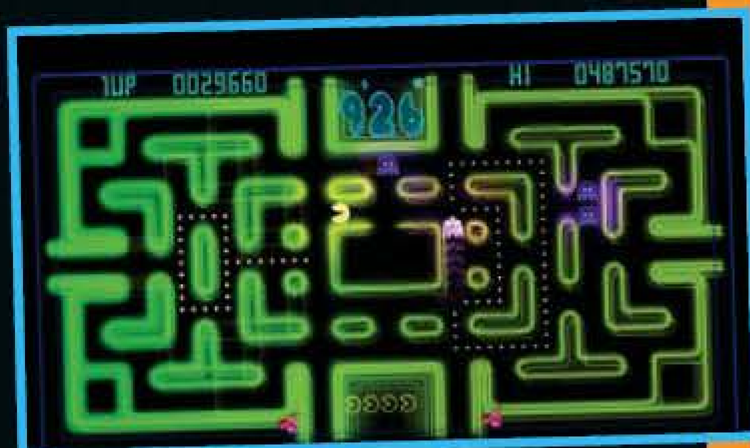
REINVENTAR PAC-MAN

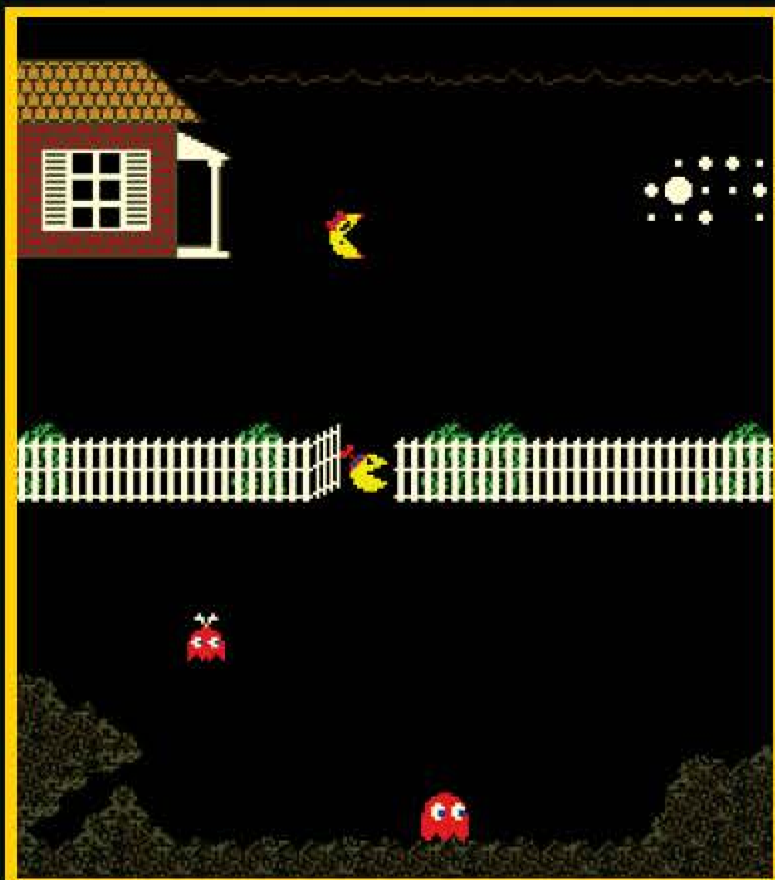
TADASHI IGUCHI HABLA DE PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITIONS

Háblanos del origen de la serie…
Creamos *Championship Edition* siguiendo la idea de crear un juego conmemorativo del 25 aniversario que fuese apropiado para el torneo Pac-Man World Championship patrocinado por Microsoft. Esto nos llevó a diseñar un juego con partidas cortas y rápidas (para conocer los resultados en poco tiempo) y que a la vez las habilidades de los jugadores fueran decisivas en la puntuación, de forma que fuera perfecto para los jugadores de un nivel alto.

¿Fue difícil conseguirlo?
Hubo que definir muchos procesos antes de ponernos con el diseño del juego, pero es que para este juego necesitábamos estar seguros de que el diseño creaba un juego sin interrupciones para que fuera adecuado para el torneo.

¿Cómo se os ocurrió que el laberinto evolucionase?
No queríamos que los jugadores y el público estuvieran viendo todo el tiempo las famosas escenas de demos, así que inventamos un sistema en el que se despeja la mitad del laberinto para que el juego no se detenga de forma intermitente. Este diseño nos permitió a su vez evolucionar el laberinto al progresar en el juego.





» [Arcade] *Jr Pac-Man* fue otro juego de Bally Midway no autorizado por Namco.

Pac-Man no volvió a las recreativas hasta 2011 pero estaba muy presente en el público gracias a las numerosas conversiones de las arcade de los 80 y a unos cuantos *spin off* y varias franquicias nuevas que aparecieron en los sistemas domésticos en los años 90. También hubo distintas compilaciones que mantuvieron a la mascota amarilla viva en los jugadores en los años 90 y más tarde. Juegos como *Pac-Attack* de 1993 que Pac-Man estaba en un juego de puzles como en casa. y *Pac-Man 2: The New Adventures* fue en 1994 un interesante experimento *point and click*. *Pac-Man World,* que salió en 1999, marcó un gran paso adelante ya que tenía escenarios 3D y dio a Pac-Man la capacidad de dar culetazos a los enemigos y rodar para activar plataformas. Tuvo el éxito suficiente para contar con dos secuelas.

Pac-Man Fever fue en 2002 un clon de *Mario Party* en el que Pac-Man y sus amigos recorrían tableros y participaban en minijuegos y en 2003 *Pac-Man Vs* fue un multijugador genial de Shigeru Miyamoto, de Nintendo, diseñado para sacar partido a las posibilidades de conexión entre GameCube y Game Boy Advance. También mostraban una creatividad impresionante *Pac-Pix* y *Pac'N Roll.* Ambos salieron para Nintendo DS en 2005; en uno dibujabas a Pac-Man y le guiabas para que se comiera fantasmas dibujando paredes y objetos y en el otro te movías por grandes zonas empujando a Pac-Man con el *stylus*.

Quizás la secuela más destacada fuera el excelente *Pac-Man Championship Edition,* ya que fue el último juego de Pac-Man diseñado por Iwatani. Salió en 2007 para Xbox Live Arcade y Xbox 360 y contenía la esencia de Pac-Man pero fue diseñado exclusivamente para competir y buscar nuevos récords. Su popularidad llevó a una secuela que apareció en 2016. Si le sumamos la vuelta a las recreativas en 2011 con *Pac-Man Battle Royale* y los incontables juegos de móvil como *Pac-Man 256* o su aparición en juegos como *Super Smash Bros Ultimate,* se entiende por qué Pac-Man está ahí 40 años después del primer juego. Es por que en realidad nunca ha llegado a desaparecer.



UNO MÁS P'ACASA

LOS GEMELOS OLIVER HABLAN DE LA CREACIÓN DE PAC-MAN WORLD 3

¿Cómo llegasteis a trabajar en *Pac-Man World 3*

Philip Oliver: Nosotros [Blitz Games] hacíamos juegos familiares como el famoso *Frogger 2: Swampy's Revenge,* y creo que esto fue lo que convenció a Namco de que encajábamos bien para desarrollar *Pac-Man World 3.*

¿Cómo fue hacer un juego de *Pac-Man* en 3D?

Andrew Oliver: Cuando estamos mejorando una marca estudiamos sus puntos clave. En el caso de Pac-Man eran que te persiguieran, comer puntos y encontrar una píldora de poder para invertir los papeles con los fantasmas. Quitando esto teníamos vía libre en los escenarios, personajes o movimientos especiales.

¿Os dio Namco alguna indicación?

PO: Que lo hiciéramos mejor que *Pac-Man World 2* y lo sacáramos en PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC y PSP en el tiempo que nos dijeron y con el presupuesto que nos dieron. Les mostramos el documento de diseño, los plazos y el presupuesto y nos eligieron sobre otras propuestas. Fue mucho trabajo y poco tiempo y dinero, pero supuso un honor ayudar a mantener el legado de *Pac-Man*.

¿Quién decidió que Pac-Man hablase?

AO: Siempre nos ha gustado añadir voces a nuestros personajes y Pac-Man no fue una excepción. Todo fue idea nuestra.

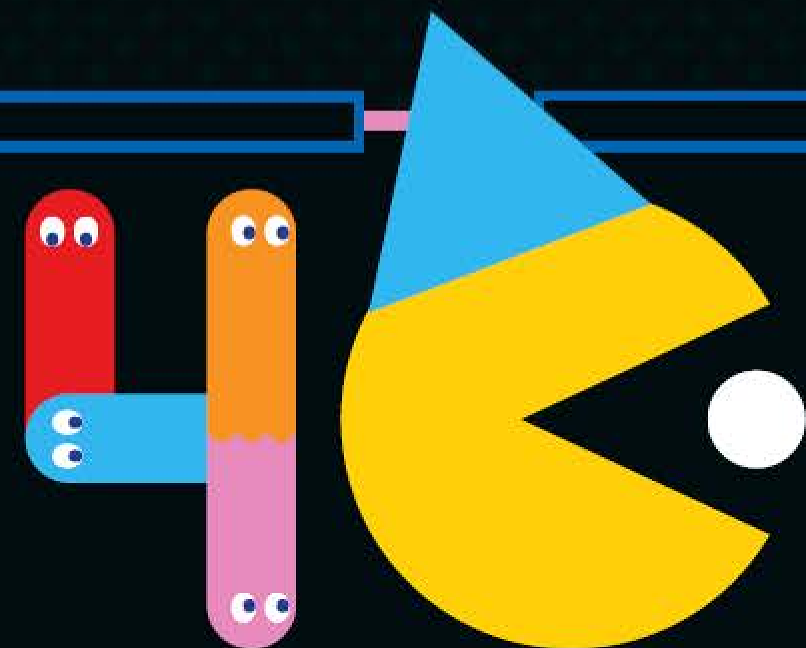
¿De qué parte de *Pac-Man World 3* os sentís más orgullosos?

PO: Captó el mundo de *Pac-Man,* pero en un mundo inmenso y con detalles imaginativos. Introdujimos numerosas mecánicas como el ataque con giro, los puñetazos, electroshock, saltos de paredes, trepar por vallas, rastros de puntos... Personalmente creo que los mundos eran demasiado grandes, pero la editora siempre insistía en que 'mejor cuanto más grande'.

¿Tuvisteis algo que ver con el lanzamiento de la cancelada versión de Game Boy Advance?

AO: No sabíamos que hubiera habido una. Nosotros no desarrollamos juegos para GBA, así que no nos lo asignaron. No voy a fingir que el desarrollo no tuvo algunos problemas importantes por culpa de Namco. Los desarrolladores de Blitz me odiarían si lo pintase todo de color de rosa, porque no fue así. Sacamos un gran juego del que estamos orgullosos, pero fue a pesar de Namco, y perdimos mucho dinero haciéndolo.





UN GRAN CUMPLE FELIZ

LEE KIRT, SUBDIRECTOR DE PAC-MAN EN EMEA, HABLA DEL ANIVERSARIO

¿Por qué ha preparado Namco tantos eventos de Pac-Man?
Pac-Man es uno de los personajes más importantes de la historia de los videojuegos, ha inspirado a numerosas generaciones y lo conocen en el 97% del mundo. Siempre hemos celebrado los cumpleaños de Pac-Man y en algunos hemos creado juegos increíbles, con activaciones en las redes sociales y eventos.

¿Cómo está difundiendo Namco el 40 aniversario de Pac-Man?
Hemos realizado acciones con grandes marcas como Paco Rabanne o Quarter Arcades y estamos preparando una gira europea especial. En EE.UU. también tienen algunas ideas geniales.

¿Habrá charlas?
En las charlas que doy en universidades hablo de la historia de nuestra industria y de Pac-Man desde 1980 hasta hoy... hablo mucho de Pac-Man en los colegios para inspirar a los niños a crear sus propios personajes, trabajar en equipo... he visto cientos de buenas ideas para un juego que se centran en el medio ambiente y en las cosas positivas que hay en el mundo.



¿Por qué Pac-Man es famoso en todo el mundo?
Es el primer personaje de un videojuego. Y también Inky, Blinky, Pinky y Clyde, todo el mundo los quiere. El juego es sencillo pero adictivo y otros juegos como *Pac-Man Championship Edition* y *Pac-Man 256* lo han contribuido a mantenerlo vivo por todo el mundo, lo han jugado jóvenes y mayores. Pac-Man ha aparecido en *Rompe, Ralph* y en muchos programas de televisión y películas. Los niños conocen Pac-Man y les gusta. A los adultos les llama la nostalgia y el diseño del personaje es especial. *Pac-Man Stories* está en Alexa [de Amazon] y enseña a los niños a tomar decisiones importantes. Lo importante para nosotros es seguir haciendo feliz a la gente con nuestro maravilloso personaje.

¿MÁS QUE COMER COCOS

LA MASCOTA DE NAMCO ES UNO DE LOS POCOS ICONOS QUE HA TRASPASADO LA BARRERA DE LOS VIDEOJUEGOS Y HA LOGRADO EL ÉXITO MUNDIAL EN FORMATOS MUY DIFERENTES. VEMOS CÓMO PAC-MAN PASÓ DE SER UN FENÓMENO DEL VIDEOJUEGO A CONVERTIRSE EN UNA AUTÉNTICA ESTRELLA MUNDIAL.

Si alguna vez has dudado de la popularidad de Pac-Man solo tienes que escribir en Google 'Pac-Man productos'. La pantalla se llenará con todo tipo de objetos nuevos y viejos, disfraces de Pac-Man, lámparas y peluches. Namco se dio cuenta rápido del atractivo de *Pac-Man* en los 80 y no tardó en buscar para vender la mayor cantidad de objetos relacionados con él. "Tengo una colección muy extensa de recuerdos *vintage* de Pac-Man" admite Van Burnham, autora de *Supercade: A Visual History Of The Videogame Age*. "Fiambreras, álbumes... el teléfono es increíble. Pero mis favoritos son las vasos de 'Serie Coleccionista' de *Pac-Man* vendidos en Arby's hacia 1982, los colecciono de forma compulsiva y los uso para beber el Macallan de 18 años que tengo en el Supercade. Elegantes".

Van, como otros muchos jugadores, se enamoró primero de la recreativa cuando era niña y ese amor creció a medida que lo hacía la popularidad de Pac-Man en todo el mundo. "Me infecté con





» Van Burnham es la autora de *Supercade: A Visual History Of The Videogame Age*. Ahora prepara otro libro sobre los años 1985-2001.

la 'fiebre Pac-Man' cuando tenía unos 10 años", continúa. "Había una tienda en la esquina de mi calle que tenía una máquina de Pac-Man... memoricé los patrones y era tan buena que me ganaba dinero jugando contra los adultos en los bares con mis padres. Eran otros tiempos [se ríe]. Estaba enamorada del todo del juego, de su simplicidad. Era bastante evidente, incluso en los 80, que iba

> "LOS PERSONAJES ERAN TAN ICÓNICOS Y RECONOCIBLES QUE ENCAJARON MUY BIEN EN LA CULTURA POPULAR"
> **VAN BURNHAM**

EL ÉXITO DE PAC-MAN FEVER

EL COAUTOR JERRY BUCKNER NOS HABLA DE SU ÉXITO MUSICAL DE 1981

¿Por qué creasteis *Pac-Man Fever*?
Vimos por primera vez un *Pac-Man* en un restaurante en otoño de 1981 y nos enganchó como a todos. Estábamos haciendo un montón de jingles comerciales en esa época y pensamos que nos ayudaría en el negocio si consiguiéramos que lo pusiera una radio local. Pero lo escuchó la empresa en la que estábamos y decidieron lanzarlo con su sello discográfico. Después de ponerlo se colapsaron las líneas de la emisora y ahí empezó todo.

¿Jugasteis mucho a *Pac-Man*?
Mucho, de hecho, antes de que saliera. De vez en cuando íbamos a unos recreativos y siempre nos pedían que jugáramos a *Pac-Man* contra sus mejores jugadores y casi nunca lo hacíamos bien. Después de que saliera el juego no jugamos tanto.

¿Por qué se hizo popular la canción?
Gente de todas las edades jugaban al juego y nuestra canción captaba esa sensación. La frase inicial ("tengo el bolsillo lleno de monedas de 25 centavos y voy a los recreativos") resumía la situación y tocaba la fibra de todo el mundo.

¿Por qué *Pac-Man* es un icono cultural?
Pac-Man representa esa época para millones de personas. Sigue atrayendo a gente de toda edad y condición, como la Coca Cola o los Beatles. Llegó en el momento adecuado y no parece que se esté desinflando.

¿Por qué decidiste escribir un libro sobre la creación de *Pac-Man Fever*?
Un editor contactó conmigo el año pasado. Me piden muchas entrevistas y la gente siempre tiene curiosidad por saber cómo empezó todo, así que pensé que era una buena idea. De hecho, hubo otros dos escritores implicados. Me divertí con el proceso de desenterrar todos los recuerdos. Se lee rápido y tiene muchas anécdotas, con links a toneladas de música y fotos.



más allá de ser solo un juego, era un fenómeno cultural".

No hay más que ver cómo ha impregnado la cultura pop en estos 40 años, aunque la autora de Supercade cree que la bola amarilla llegó en el momento más adecuado. "*Pac-Man* estalló en 1981, al principio de la 'Era Dorada' de los videojuegos, y su éxito está unido a nuestros recuerdos de esa época", nos dice Van. "Los personajes eran tan icónicos y reconocibles que encajaron muy bien en la cultura popular... la esfera amarilla, los puntos, los fantasmas, la música... se grabaron con tanta fuerza en la conciencia cultural que nos trasladan al instante a esa época".



» Pac-Man tiene un papel destacado en la peli de Sandler, en la que Iwatani hace un cameo.

Además del montón de productos, desde cereales a felpudos o relojes, la fuerza de la imagen de Pac-Man pasó al cine y la televisión. El mismo Pac-Man ha aparecido mil veces en la pantalla grande y pequeña en *Padre de Familia, Los Simpson* o *Robot Chicken,* nos ha sacado una sonrisa cuando Peter Quill se convierte en Pac-Man en *Guardianes de la Galaxia 2* o cuando toma la forma de un alienígena y lo persiguen con coches en la película *Pixels,* con Adam Sandler, por nombrar algunos casos.

Y también, claro, está la serie de televisión *Pac-Man,* que se emitió en 1982 y duró dos temporadas. Desarrollada por Jeffrey Scott y producida por el famoso estudio de animación Hanna-Barbera Productions, fue muy popular y su influencia se dejó ver más tarde en juegos de *Pac-Man* como *Pac-Land,* que surgió como respuesta a los dibujos. "Recuerdo que no me gustaba mucho cuando empezó a emitirse", recuerda Van, "pero con el tiempo le he cogido cariño... un poco como a la película *Super Mario Bros.* Soy una purista y todavía me estoy acostumbrando a la representación 3D de personajes de 8 bits". Hablando de 3D, hay que mencionar a *Pac-Man y las Aventuras Fantasmales,* unos dibujos CGI para niños que comenzó en 2013 y tuvo tres temporadas y dos videojuegos. Que Pac-Man tenga unos dibujos décadas después de nacer es la mejor prueba de su atractivo. No esperábamos menos de la primera estrella de los videojuegos.


» Además de brillar con varias intensidades, esta lámpara con licencia oficial de Pac-Man incluye efectos de sonido auténticos.



CÓMO SE HIZO ETERNAL DARKNESS Sanity's Requiem

DENIS DYACK NOS CUENTA COMO SE GESTÓ SU MEMORABLE Y ORIGINAL AVENTURA DE TERROR. TODO UN TÍTULO DE CULTO.

Texto de Darran Jones

Las mecánicas en los videojuegos no suelen progresar tan rápido como los gráficos que las ponen en movimiento, así que la narrativa cinematográfica y la evolución de los personajes son cada vez más importantes en el mundo de los videojuegos modernos. *The Last Of Us*, *Detroit* y *Enslaved: Odyssey To The West* son algunos de los juegos recientes que han intentado difuminar los límites entre dos formas de entretenimiento muy diferentes, aunque no han sido los primeros, ni mucho menos. Hace nada menos que 18 años, otro título comenzó a explorar una nueva forma jugar, una nueva ruta que llevó a sus desarrolladores a la vanguardia de la industria del videojuego, aunque finalmente acabarían enterrados en su propia soberbia. El juego era *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*; la compañía, Silicon Knights. Ambos estaban encabezados por Denis Dyack, que durante nuestra conversación sobre su obra maestra mostró tanto amor por *Eternal Darkness* y el arte de la narrativa como por sus tres gatos, Gracey, Willie y Owen.



"Soy muy fan de *Babylon 5*", desvela Denis cuando le preguntamos por los orígenes de *Eternal Darkness*. "Creo que fue una serie emblemática porque, por primera vez en la televisión, contaba una historia que se prolongó durante todo un año y, después, tenía un arco argumental que debía durar cinco años y que no se había hecho antes. Veíamos *Babylon 5* y pensábamos 'esto es rompedor, nos encanta', y lo importante estaba en la historia y los arcos que tenían lugar de fondo. También había un montón de personajes, pero eran menos importantes que la historia. Nos fijamos en *Resident Evil*, en aquella revolución que estaba llevando a cabo *Babylon 5*, y dijimos 'tenemos que hacer algo como esto'. Así que la idea era tener un montón de personajes con un arco argumental que tuviera un significado a lo largo de un extenso periodo de tiempo".

> **"NOS FIJAMOS EN RESIDENT EVIL, EN AQUELLA REVOLUCIÓN QUE ESTABA LLEVANDO A CABO BABYLON 5, Y DIJIMOS 'TENEMOS QUE HACER ALGO COMO ESTO'"**
> **DENIS DYACK**

El proyecto *Eternal Darkness* se puso en marcha y Denis y su equipo comenzaron a buscar la consola adecuada. Aunque Silicon Knights ya había tenido éxito en PC y PlayStation, gracias a títulos como *Dark Legions* y *Blood Omen: Legacy Of Kain*, acabaron decidiéndose por Nintendo 64, principalmente porque su relación con Nintendo había empezado a florecer. "Era un gran sistema y hacía un montón de cosas en su tiempo que otras plataformas eran incapaces de lograr", explica Denis sobre la decisión de lanzar *Eternal Darkness* en la consola de 64 bits de Nintendo. "En aquel momento estaba funcionando en alta resolución sin ampliación de memoria, que era algo bastante difícil. Creo que funcionaba a 640x480; normalmente, si querías llegar a esa resolución tenías que incluir el pack de memoria extra y la producción habría sido más cara. Descubrimos una forma de llegar a esa resolución sin ese extra de memoria, algo que llamó mucho la atención desde un punto de vista técnico. Al mismo tiempo, planteaba una narrativa muy madura, que no solo era inusual para la época, también destacaba por ser muy diferente a lo que el catálogo de Nintendo nos tenía acostumbrados".

El desarrollo avanzaba bien, pero el juego empezó a sufrir varios retrasos (característica por la que los juegos de Silicon Knights destacaban) y, a medida que la ges-



LOCURA VIRTUAL

LOS FAMOSOS EFECTOS DE LOCURA DE ETERNAL DARKNESS



BORRANDO VOY

■ El efecto más original, de lejos. Aparece la pantalla de guardado y simula que borra las partidas. El grito se oye en Pernambuco.



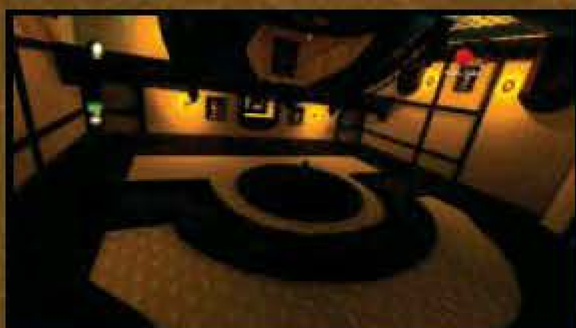
NO ME CHILLES

■ Hay toques demenciales basados en el sonido. Este simula que alguien está bajando el volumen de tu televisor.



LA TV DE CARRIE

■ Cuando baja tu cordura, la sangre empezará a caer por la pantalla. El efecto da miedito y resulta muy efectivo.



DE CRÁNEO

■ Al entrar en una sala descubrirás que todo está boca abajo. Podrás moverte un poco por el escenario antes de recuperar la posición.



CARIÑO, HE ENCOGIDO

■ Al entrar en esta sala verás que has sido encogido, haciéndote particularmente vulnerable a cualquier enemigo.



PANTALLAZO AZUL

■ Efecto que te hace creer que el juego se ha colgado. Sorprendentemente, simula el aspecto de una BIOS de PC.



LA MOSCA DE LA TELE

■ Los mejores efectos son los más sutiles. Este genial efecto te hará creer que un bicho se ha posado en tu pantalla.



tación fue alargándose, Nintendo comenzó a preparar el lanzamiento de su nueva consola. Finalmente, el desarrollo de *Eternal Darkness* pasó a la siguiente generación de Nintendo, GameCube, y se planteó como título de lanzamiento junto a la consola. Estábamos deseando descubrir si Denis estuvo de acuerdo con esa decisión. "Eso fue poco después de que se anunciase GameCube, cuando el desarrollo de la versión para Nintendo 64 estaba bastante avanzado", recuerda Denis. "De hecho, estoy seguro de que habíamos superado la fase alpha y estábamos cerca de la beta, así que fue una sorpresa tanto para mí como para el resto del equipo, pero era una decisión que había tomado Nintendo y no tenía nada que ver con su opinión sobre el juego. Les encantaba el juego, pero era una decisión a nivel global: 'Tenemos que avanzar con GameCube, es un nuevo hardware y esto es lo que creemos que debemos hacer'. Mucha gente estaba preocupada porque no sabía si era lo correcto; lo era, y además podríamos hacer mucho más con el hardware de GameCube. Tenía mucha más RAM, unidad óptica... al final todos estaríamos de acuerdo en que fue la decisión correcta".

> "LA VERSIÓN PARA NINTENDO 64 ESTABA MUY AVANZADA"
> **DENIS DYACK**

Denis habla muy bien de Nintendo y está claro que le tiene mucho respeto a la compañía. Lo que no está tan claro es el grado de implicación de Nintendo en el desarrollo. Algunos dicen que se implicó mucho, y señalan la baja calidad de posteriores títulos de Silicon Knights como prueba de ello. Denis recuerda un entorno en el que Silicon Knights era libre para crear su propia visión del juego, en el que Nintendo ofrecía ayuda y consejos cuando era necesario. "Trabajamos muy estrechamente con Nintendo y algunos de sus miembros vinieron a trabajar a Silicon Knights durante un tiempo", desvela Denis. "Miyamoto es muy bueno en lo que hace y trabaja muy duro. El proyecto pasó por delante de muchos ojos, para decidir qué era lo mejor para el juego y, generalmente, respetaban lo que estábamos creando y, al mismo tiempo, decían '¿qué tal esta idea? Creemos que así puede ser mejor'; nos sentábamos, lo pensábamos, lo digeríamos y acordábamos, como equipo, la dirección correcta. Había un equipo de gente de Nintendo que trabajaba con nosotros y, por supuesto, Miyamoto supervisó nuestro proyecto como hacía con cualquier otro título; nosotros colaboramos dentro de esa jerarquía. Si no hubieran estado satisfechos con el proyecto, no habría seguido adelante".

E*ternal Darkness* siguió adelante y finalmente fue lanzado siete meses después de la aparición de GameCube en el mercado americano. El retraso no se debió a problemas en Silicon Knights, sino más bien a ciertos acontecimientos mundiales. El ataque terrorista del 11 de septiembre de 2001 al World Trade Centre conmocionó al mundo entero y provocó el retraso de varios juegos o, en el caso de *Propeller Arena*, la cancelación directa. Gran parte de la historia de *Eternal Darkness* tiene lugar en Oriente Medio y varios capítulos del juego tuvieron que ser reescritos, perdiendo la ventana de lan-



» [GC] Hay dos tipos de escenas; las generadas por el motor y las pre-renderizadas, que no han envejecido bien.





» [GameCube] Este momento del juego es un claro homenaje a *En Busca del Arca Perdida*.



» [GameCube] Todos los personajes tienen un ataque final. Matar monstruos te hace recuperar cordura, así que no dejes ni uno vivo.

zamiento programada. Ansiábamos saber si el retraso se debió a la imagen que se le daba a esa parte del mundo en el juego, pero la respuesta de Denis fue un "NO" rotundo. "En aquel momento había un montón de cosas que ponían a la gente nerviosa, así que tuvimos que modificar algunos elementos del juego", añade. "Si no hubiéramos tenido que hacerlo, el juego habría salido junto al lanzamiento de GameCube. Íbamos muy bien pero tuvimos que cambiar algunos capítulos, una de esas cosas que pasan. Estaba fuera de nuestro control".

Una de las cosas que no escaparon al control de Silicon Knights era el épico argumento de *Eternal Darkness*, una historia que abarca el tiempo y el espacio y que tiene una buena cantidad de conexiones con la obra de HP Lovecraft. El juego comienza con una secuencia que tiene lugar en el año 26 a.c. y termina dos milenios después, en el año 2000. Cuenta la historia de una joven, Alex, que está investigando la misteriosa muerte de su abuelo. Mientras explora su inmensa mansión, presentada muy elocuentemente como centro neurálgico del juego, descubre un libro llamado El Tomo de la Oscuridad Eterna, cuyos diferentes capítulos ejercen de niveles para cada uno de los personajes que controlas. Alex pronto descubrirá el malvado plan del centurión romano Pio Augusto: despertar un antiguo poder maligno que esclavizará y devorará el mundo... Como en los macabros relatos de HP Lovecraft. "Lo que me gusta particularmente de Lovecraft es que nunca decía que sus monstruos eran mágicos, decía que eran extremadamente avanzados y ancestrales", continúa Denis cuando mencionamos las evidentes similitudes. "Somos como insectos para ellos, no alteramos su mundo de ninguna manera, pero, al mismo tiempo, tienen sus propios límites e intentan entrar en nuestra dimensión, pero no pueden. Lovecraft eso lo representaba muy bien. Como en *Babylon 5:* seres ancestrales que han estado ahí durante muchísimo tiempo y la humanidad se tropieza con ellos. Es en el espacio, pero es el mismo concepto. Es ese tipo de idea recurrente, la que creo que vale la pena contar".



Y si tienes algo que vale la pena contar, necesitas transmitirlo de forma convincente. Silicon Knights lo hizo permitiendo al jugador controlar a doce personajes, desde Pio Augusto, el hombre que desencadena los acontecimientos en primer lugar, hasta Karim, un espadachín persa, pasando por un monje franciscano que descubre un oscuro complot en la catedral que está visitando. Cada personaje no solo se controla de forma diferente, también posee sus propias debilidades y sus fortalezas. Roberto Bianchi es un corpulento artista veneciano de andares torpes y maltrecha salud, mientras que el bombero Michael Edwards puede hacer frente a la mayoría de los ataques enemigos gracias a su gran resistencia y al acceso a un armamento más avanzado. "Si vas a contar una buena historia, querrás tener en ella algunos acontecimientos fundamentales para la historia de la humanidad; así hicimos", explica Denis. "A partir de ese momento, el objetivo es crear ficción alrededor de ese punto de precisión histórica. Seleccionamos puntos que consideramos especiales e interesantes y descubrimos que no todo giraba en torno a Norteamérica. Todo ese matiz Lovecraftiano que habíamos creado era obviamente ficción, pero había un montón de cosas para las que nos documentamos hasta acercarlas todo lo posible a la historia real. Buscamos lugares especiales, periodos de ▶


» *Shadow Of The Eternals* era una secuela espiritual creada por Precursor Games, compañía de Denis Dyack. Finalmente fue cancelada y la compañía desapareció en 2013.

la historia interesantes y lo desarrollábamos".

Controlar tantos personajes diferentes en *Eternal Darkness* lo hizo destacar sobre la competencia, pero también causó algunos problemas técnicos, principalmente por el hecho de tener que encajar un montón de armas diferentes en un único conjunto cerrado de mecánicas de combate. A veces, los controles y el combate se volvían algo toscos, lo que podía frustrar al jugador. "La verdad es que fue bastante difícil y creo que has dado con uno de los mayores desafíos que encontramos", comenta Denis sobre el sistema de combate. "Si haces algo completamente diferente en cada momento de la historia, el jugador se va a frustrar por la necesidad de aprender algo nuevo continuamente. Sería como cuando estás jugando a un juego en el que pierdes todas tus armas y tienes que comenzar de nuevo. Odio esa sensación. Queríamos que fuera coherente para el jugador al usar controles o técnicas clásicas, pero, al mismo tiempo, queríamos que el jugador aprendiese nuevos elementos a medida que avanzaba, que fueran de la mano de nuevas experiencias. Un autentico desafío".

Por muy difícil que fuera en ocasiones la jugabilidad de *Eternal Darkness*, no se puede comparar con la horrorosa sensación de ver como tu avatar, que has estado controlando durante más de media hora, muere... a menudo en brutales circunstancias. Era algo revolucionario para la época y, aunque podía llegar a sentar mal, te decía claramente que esa era la historia de Silicon Knights y que tú tenías suerte de participar en ella. Funcionaba de un modo excepcional y aún lo hace destacar frente a títulos más modernos. "Afrontémoslo, no se suele hacer mucho en la cultura popular", continúa Denis. "Creo que, por ejemplo, *Juego de Tronos* ha hecho algo parecido. Para entretener a alguien puedes intentar llevarle a una catarsis emocional. Me viene a la mente el momento en el que controlas a Paul Luther. Al llegar al jefe imaginas que va a ser una batalla increíble... y de repente miras hacia arriba y te aplastan como a un insecto. Y se acabó. Recuerdo cuando hicimos el testeo de esa zona; la gente se enfadó y no tenía claro si aquello era lo correcto. Yo creo que lo era. En la vida real, a veces los buenos pierden. La vida no es siempre justa y creo que desde esa perspectiva *Eternal Darkness* destacó y marcó diferencias en ese aspecto".

Otra área en la que *Eternal Darkness* destacó fue a través de sus efectos de demencia. A medida que los personajes sucumben a todo tipo de atrocidades, van perdiendo el norte y el jugador comienza a tener alucinaciones. Al principio solo verás sangre caer por la pantalla, o que se reduce el volumen del televisor... pero a medida que progresas en la aventura, las cosas se pondrán cada vez más serias, como cuando el juego simula que está borrando tu tarjeta de memoria. Es aterrador la primera vez y, aún así, hemos seguido picando en cada partida. Denis y su equipo quisieron desmarcarse con algo diferente. "Era una oportunidad para jugar con el género", admite Denis. "Con la estructura del juego se podía hacer a varios niveles. Podías romper la cuarta pared. Era algo muy interesante y desafiante para nosotros. No era algo fácil de hacer en su día, eso seguro".

Y ahí radica la auténtica belleza de *Eternal Darkness*. No es un juego perfecto, pero es de lo más ambicioso, ofreciendo una experiencia única e interesante al jugador que los juegos de la época simplemente no ofrecían. Es uno de nuestros pioneros favoritos en el arte de unir videojuegos y narrativas cinematográficas, algo normal a estas alturas, y marca un punto culminante en Silicon Knights, que nunca volvió a alcanzar antes de su desaparición en 2014. Para todos aquellos que hayan tenido la suerte de experimentar su mezcla entre terror y diseño innovador, *Eternal Darkness* siempre será la definición de obra maestra imperfecta. ✱









LOS HÉROES DEL TIEMPO

LOS PROTAGONISTAS DE ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM



ALEXANDRA ROIVAS

CON LA VOZ DE: Jennifer Hale
AÑO: 2000 DC
PROFESIÓN: Estudiante

■ Alex acude a Rhode Island tras la horrible muerte de su abuelo. Se moverá por su mansión buscando pistas sobre el asesinato de su familiar.



PIO AUGUSTO

CON LA VOZ DE: Richard Doyle
AÑO: 26 AC
PROFESIÓN: Centurión

■ El principal antagonista del juego. Pio es un orgulloso guerrero, pero es corrompido por los antiguos y adquiere un inmenso poder que usará para hacer el mal.



ELLIA

CON LA VOZ DE: Kim Mai Guest
AÑO: 1150 DC
PROFESIÓN: Bailarina de la Corte

■ Joven esclava camboyana con ganas de aventura. Pronto la encontrará, ya que se quedará encerrada en un templo y descubrirá el plan de Pio Augusto. La primera portadora de la esencia de Mantorok.



ANTHONY

CON LA VOZ DE: Cam Clarke
AÑO: 814 DC
PROFESIÓN: Mensajero

■ El pobre Anthony no tiene mucha suerte. Descubrirá un plan para matar al emperador Carlomagno, pero quedará maldito, debilitándose poco a poco a medida que avanza su investigación.



KARIM

DOBLADO POR: Rino Romano
CON LA VOZ DE: 565 DC
PROFESIÓN: Espadachín

■ Intenta recuperar un tesoro para su amada, pero ella lo traiciona. Cuando encuentra su fantasma, años después, se sacrificará para proteger un artilugio.



DR MAXIMILLIAN ROIVAS

CON LA VOZ DE: Bill Hootkins
AÑO: 1760 DC
PROFESIÓN: Doctor

■ Heredará una mansión que oculta un secreto. Descubrirá que está construida sobre una antigua ciudad y será encerrado como un lunático.



DR EDWIN LINDSEY

CON LA VOZ DE: Neil Ross
AÑO: 1983 DC
PROFESIÓN: Arqueólogo

■ Posiblemente inspirado en Indiana Jones, Lindsey es engañado por Pio Augusto mientras explora unas ruinas en Camboya. Descubrirá los restos de Ellia.



PAUL LUTHER

CON LA VOZ DE: Paul Eiding
AÑO: 1485 DC
PROFESIÓN: Monje franciscano

■ Tras visitar una catedrla para ver la Mano de Judas, Paul es acusado de asesinato. Tras ser liberado, descubrirá una antigua reliquia, pero acabará asesinado por su protector.



ROBERTO BIANCHI

CON LA VOZ DE: Phil Proctor
AÑO: 1460 DC
PROFESIÓN: Artista/arquitecto

■ Roberto es apresado y forzado a investigar un antiguo templo. Encontrará el espíritu de Karim, que le transferirá el artefacto de Mantorok.



PETER JACOB

CON LA VOZ DE: Michael Bell
AÑO: 1916 DC
PROFESIÓN: Periodista

■ Peter investiga unas desapariciones en la catedral en la que Paul murió. Acabará con un guardián y le pasará un artefacto a Edward Roivas.



DR EDWARD ROIVAS

CON LA VOZ DE: Neil Dickson
AÑO: 1952 DC
PROFESIÓN: Psicólogo clínico

■ Edward descubre El Tomo de la Oscuridad. Encara un peligro mortal, pero destruye el tomo. Después será asesinado por un guardián, lo que da comienzo a la trama del juego.



MICHAEL EDWARDS

CON LA VOZ DE: Greg Eagles
AÑO: 1991 DC
PROFESIÓN: Firefighter

■ Michael Edwards es un bombero durante la Guerra del Golfo que quedará atrapado en la Ciudad Prohibida tras una explosión.

LA GUÍA DEFINITIVA

OutRunners

La placa System 32 fue la última iteración de su hardware "Super Scaler", así que era la plataforma perfecta para recuperar los icónicos cielos azules de Out Run. Acompañadnos en un nostálgico paseo por OutRunners

TEXTO DE MARTYN CARROLL

Hace unos años, Yu Sukuki reveló en las páginas de RetroGamer que su principal inspiración para crear *OutRun* fue la película *Los Locos del Cannonball.* Un lector de la edición inglesa comparó *Turbo OutRun* con la secuela de aquella película, en el sentido de que ambas creaciones ofrecían mucho más elementos que los originales, aunque los resultados fueran menos satisfactorios.

La analogía es discutible, pero si mantenemos esa línea, podríamos comparar *OutRunners* con la tercera película de la saga, *Los Locos del Cannonball III* (*Speed Zone*). Ambas fueron secuelas tardías, creadas por equipos diferentes (*OutRunners* fue desarrollado por la división AM1 de Sega, en lugar de AM2). Y las dos fueron mucho menos populares, y, a menudo, son pasadas por alto, incluso por los fans.

¿Cómo ha podido caer casi en el olvido una recreativa que era esencialmente '*OutRun 3*'? Hay varias razones. La primera se debió a sus especificaciones. *OutRunners* era un peso pesado (328 kilos, para ser precisos). Por primera vez dentro de la franquicia, esta recreativa se concibió pensando en la experiencia multijugador, por lo que el mueble estándar era una bestia con dos monitores de 26 pulgadas, dos volantes, dos juegos de pedales, dos asientos (cada uno con un subwoofer integrado) y una colosal marquesina que destacaba al líder de la carrera. Para ofrecer la experiencia definitiva se podían conectar cuatro muebles y así albergar carreras para ocho jugadores. Un combo que, de lado a lado, ocuparía cerca de 35 metros cuadrados en un salón recreativo. El arcade también se distribuyó en muebles de pie más modestos, pero siempre se vendían por parejas, por lo que el espacio y, por supuesto, la inversión, seguía siendo un problema para los dueños de los salones.

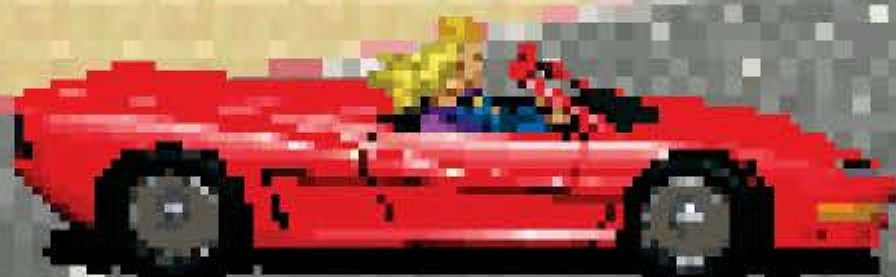
Además, por aquel entonces la competición con otros arcades de conducción era feroz. En octubre de 1992, seis meses antes de la aparición de *OutRunners*, Sega lanzó *Virtua Racing*. La revolucionaria Model 1 y sus gráficos poligonales frente al System 32 de la propia Sega con sus sprites 2D. *OutRunners* era precioso, pero *Virtua Racing* era innovador. Luego se sumarían a la competición *Ridge Racer* y *Daytona USA*, haciendo que los arcades de conducción 2D empezaran a envejecer a marchas forzadas.

Otra razón de la escasa popularidad de la recreativa fue la falta de conversiones domésticas. Las anteriores entregas de *OutRun* fueron adaptadas a casi todos los sistemas









"CÓMO PUDO CAER CASI EN EL OLVIDO UN JUEGO QUE ERA ESENCIALMENTE OUTRUN 3?"






OUTRUNNERS A PUNTO

UNA COMPARATIVA DE LOS OCHO BÓLIDOS

BAD BOY

Si buscas el coche con la mayor aceleración, este roadster no te decepcionará. Sus frenos también son muy buenos, pero es el que peor se comporta en las curvas, así que ten mucho cuidado.



EASY HANDLING

Un deportivo con estética Porsche que se mantiene en un término medio, lo que le convierte en una excelente opción para los novatos. Como su nombre indica, se comporta bien en las curvas.



MAD POWER

Un súper deportivo de corte Lamborghini que comparte la velocidad máxima y otras características con Speed Buster. Ofrece transmisión de seis velocidades en el modo manual.



SMOOTH OPERATOR

Un elegante deportivo japonés que se comporta de manera casi idéntica a Easy Handling, sin ventajas ni defectos por reseñar. Otra buena opción para los jugadores principiantes.







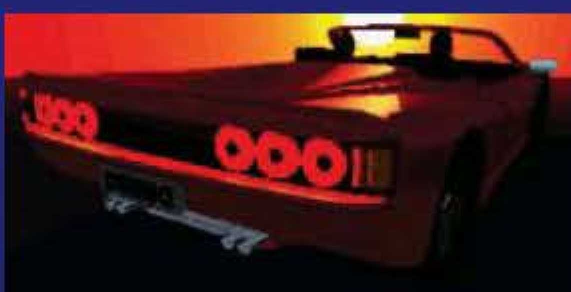

ROAD MONSTER

Este Cadillac rosa es el coche de mayor tamaño, lo que se traduce en una aceleración bastante pobre. Pero es muy resistente y puede soportar colisiones sin que le afecte demasiado.



SPEED BUSTER

Con un diseño parecido al Ferrari Testarossa del *OutRun* original, es el coche más rápido (junto a Mad Power). Le cuesta acelerar, pero se maneja bastante bien y es genial a la hora de derrapar.



WILD CHASER

Este buggy tiene una aceleración lenta y una velocidad máxima limitada, pero ofrece una ventaja respecto al resto de vehículos: apenas se ralentiza cuando te sales de la carretera.



QUICK REACTOR

Para nosotros este pequeño convertible es el mejor coche de todos, ya que es magnífico en las curvas. Dado que las últimas etapas incluyen un montón de ellas, merece la pena elegirlo.



TODO TIENE UN FINAL

¿QUÉ ESPERA A CADA PAREJA EN LA META?

THELMA Y LOUISE

GANADOR: La pareja atraviesa con su coche el gentío mientras la policía les persigue.



FINALISTA: Los policías evitan su fuga, y la pareja simplemente sonríe y se encoje de hombros.



UNOS ACRÓBATAS

GANADOR: El conductor hace un mortal hacia atrás desde su asiento para recoger a su pasajera.



FINALISTA: El conductor patea su coche, que rápidamente se cae a pedazos. Eso no lo cubre el seguro.



VEN AQUÍ, MORENO

GANADOR: Ella saca del asiento a su compañero para propinarle un besazo de película.



FINALISTA: Ella sale del coche, le saca a él y le mete un fuerte empujón por no ganar.



HACIENDO TURISMO

GANADOR: Tu pasajera se sitúa para hacerse una foto junto a un multitud con pancartas.



FINALISTA: Él saca una foto y una cara sonriente sale de la cámara. Ella no está para tonterías.



¡EL REY VIVE!

GANADOR: El falso Elvis se pone a cantar mientras una multitud le lanza ramos de flores.



FINALISTA: El Elvis de dos duros se pone a cantar, pero esta vez acaba machacado por el público.



¡VIVAN LOS NOVIOS!

GANADOR: Una muchedumbre les rodea para vestirles de novios. ¡Que sean muy felices!



FINALISTA: Él se rasca la cabeza, como pasaba en el OutRun original, y ella se va bastante disgustada.



PURO MÚSCULO

GANADOR: La pareja se pone a hacer poses de culturismo hasta el punto de reventar su ropa.



FINALISTA: No han ganado, pero les importa poco, porque lo esencial es seguir cultivando sus cuerpos.



LOS MAFIOSOS

GANADOR: Un montón de policías aparecen, pero en lugar de arrestarles les regalan flores.



FINALISTA: Los policías les rodean, pero esta vez no es para felicitarles, sino para ponerles las esposas.







» El mueble con dos asientos era una auténtica mole.

Imagen de Rico Shen



imaginables, pero *OutRunners* solo recibiría un único port, para Mega Drive y exclusivo para Japón y EE.UU., y tampoco es que fuera una maravilla. "Es el peor juego de MD que he jugado en años", comentó Rik Skews en el número de agosto de 1994 de *C&VG*. Puntuó el cartucho con un 48% y tampoco fue amable con la coin-op. "Sega ha definido la manera de ser de las recreativas de conducción con máquinas brillantes como *OutRun*, *Power Drift*, *Rad Racer*, *Virtua Racing* y *Daytona USA*", escribió. "En algún momento, en mitad de aquello, apareció *OutRunners*, una mediocre secuela de *OutRun*".

Adaptar *OutRunners* fue un proyecto demasiado ambicioso para MD pero, ¿en algún momento se estudió adaptarla a Saturn? Entre 1996 y 1998, el sello *Sega Ages* auspició la conversión a la consola de 32 bits de varios éxitos de la compañía, incluyendo *OutRun*, *Space Harrier*, *After Burner* y *Power Drift*. En la edición de junio de 1997 de la revista japonesa *Sega Magazine* se preguntó al equipo responsable de la coin-op si había en proyecto un port para Saturn. Respondieron que sería "fácil de convertir", pero existía un problema: la recreativa fue diseñada pensando en el multijugador, y cualquier versión doméstica se limitaría probablemente a dos jugadores (ya fuera a pantalla dividida o conectando dos consolas vía cable), por lo que el port acabaría acusándolo, por muy fiel que fuera en todo lo demás. En cualquier caso, jamás apareció en Saturn.

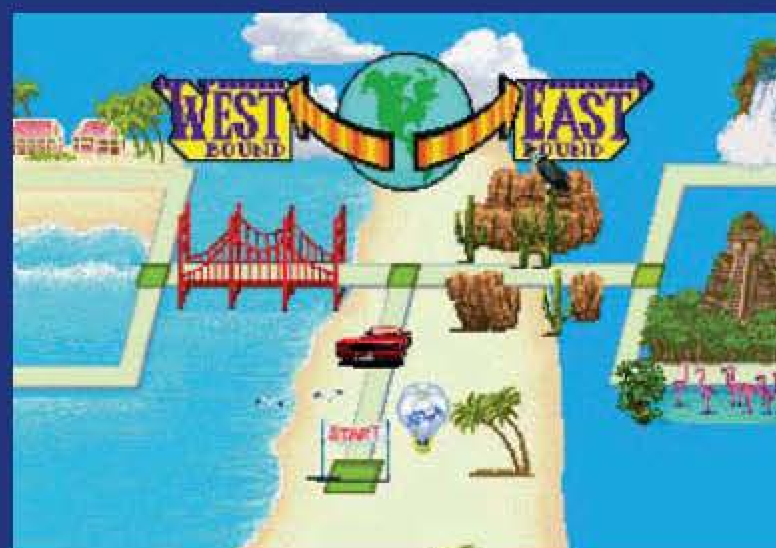
Anteriormente, en 1995, Sega autorizó un port de la recreativa para Jaguar, como parte de un acuerdo alcanzado entre Sega y Atari, tras una infracción de patente presentada por esta última. Habría sido fascinante ver cómo la Jaguar habría sido capaz de recrear la coin-op, pero ninguno de los proyectos propuestos por Sega acabaría llegando a la consola de Atari.

OutRunners no apareció en la serie *Sega Ages 2500* para PS2, ni en los *Sega 3D Classics* de 3DS (un honor del que sí acabaría disfrutando *Turbo OutRun*). Tampoco lo hizo en los más recientes *Sega Ages* para Switch, aunque tras la aparición de *G-LOC* y *Virtua Racing* se abre una puerta hacia la esperanza de que lo haga en un futuro.

El *Turbo OutRun* de Suzuki había reemplazado el popular sistema de escenarios ramificados del original por una única ruta con 16 etapas a través de EE.UU., pero *OutRunners* recuperó las bifurcaciones y aumentó el número de etapas a 21, con diez metas distintas. También eliminó el turbo introducido por AM2 en la secuela y añadió persecuciones policiales, mal tiempo y sustituyó el rival controlado por la CPU por la pura y dura competición contra otros jugadores humanos.

Inspirándose en *Los Locos de Cannonball*, introdujeron la opción de elegir entre ocho vehículos distintos, cada uno con sus propias características. *OutRunners* también trajo de vuelta la radio de *OutRun*, con la novedad de poder cambiar de emisora/canción en plena carrera, con un catálogo de temas que incluían nuevas melodías junto a versiones remezcladas del clásico de 1986, como *Splash Wave* y la que, posiblemente, sea la mejor pieza musical jamás compuesta para un videojuego: *Magical Sound Shower*.

OutRunners rescató elementos de la recreativa primigenia de Suzuki, pero también introdujo otros aspectos que acabarían formando parte de *OutRun 2*, como los derrapes (aunque en su forma más simple), y carreteras con enormes colinas y pendientes. Pero por encima de todo, era un arcade frenético y muy divertido, que ninguno fan de *OutRun* debería dejar en el olvido. *



» [Arcade] Las etapas se extienden a través del globo, y puedes elegir entre ir al Este o al Oeste.

"OUTRUNNERS ERA UN BUEN CANTIDATO PARA UNA CONVERSIÓN A SATURN"

LA ÚNICA CONVERSIÓN

Y EN EUROPA NOS QUEDAMOS SIN ELLA

OutRunners fue la cuarta entrega de *OutRun* en aparecer en Mega Drive, dando como resultado un lote con resultados desiguales. *Out Run*: bueno. *Turbo OutRun*: malo. *OutRun 2019*: bueno. *OutRunners*: malo. De acuerdo, no era terrible, pero le lastra la obligación permanentemente de jugar con pantalla dividida, lo que limita seriamente la visión del jugador: las curvas y los obstáculos aparecen de la nada. Es más un test para probar tus reflejos que un arcade de conducción, y no consigue replicar la diversión de la recreativa original.



» [MD] Siempre se juega a pantalla partida, aunque juegues solo.



» [Mega Drive] En la versión japonesa se podía desbloquear el coche de *Virtua Racing* mediante un truco.


SUPER MARIO 64


SUPER MARIO SUNSHINE

EL MEJOR SALTO DE MARIO: LAS 3D



El lanzamiento Super Mario 64 fue más que un avance tecnológico; se trató de una demostración de fuerza de Nintendo 64. Nintendo ha dado pasos de gigante con cada nuevo juego en 3D y ha ido revolucionando la forma de crear mundos y jugarlos. Repasamos la influencia de los excelentes Super Mario 64, Super Mario Sunshine y Super Mario Galaxy.

Texto de Sara Borondo

forowarez.net



Está a punto de acabar junio de 1996 y en Japón los primeros compradores de la nueva Nintendo 64 insertan en su flamante consola el cartucho de Super Mario 64. Este gesto es uno de los momentos clave en la historia del videojuego, cuando Mario pasó de ser unos píxeles que se desplazaban siempre hacia la derecha en escenarios 2D a ser un modelado poligonal que podía realizar múltiples movimientos y desplazarse en un mundo tridimensional. Shigeru Miyamoto dirigió al estudio Nintendo EAD para que esa transición fuese satisfactoria, pero el equipo fue mucho más allá y marcó las bases sobre las que luego se construyeron buena parte de los plataformas en 3D. Hoy día vemos la libertad del personaje y la cámara como algo natural, pero, en 1996, con *Super Mario 64* los jugadores se sintieron como los espectadores que vieron *Indiana Jones en* 1981, impactados por un mundo nuevo. Coincidiendo con el lanzamiento en Nintendo Switch de *Super Mario 3D All-Stars* recordamos qué supusieron para los jugadores y para la industria del videojuego *Super Mario 64, Super Mario Sunshine y Super Mario Galaxy.*

El desarrollo de *Super Mario 64* comenzó cuando ni siquiera existía físicamente el *hardware*, el equipo utilizaba unos carísimos emuladores SGI Onyx y, más tarde, estaciones API Indys. Nintendo EAD fue descubriendo sobre la marcha cómo trabajar en un juego 3D. Por ejemplo, uno de los programadores del juego (y uno de los poquísimos trabajadores no japoneses por entonces de Nintendo), Giles Goddard, que estaba experimentando formas de mostrar las capacidades de la N64, decidió utilizar una cámara que venía con Indy, que usaba dos pelotas de ping pong. Miyamoto le preguntó si podría hacer lo mismo con la cara de Mario. Goddard se encargó de programar la cara del protagonista y así nació la primera sorpresa para los jugadores, poder jugar a deformar el rostro poligonal de Mario antes de empezar la historia, algo que ningún juego había ofrecido hasta el momento. Otro ejemplo de cómo se iban escribiendo nuevas reglas fue la decisión de colocar una sombra debajo de cada personaje y objeto para que los jugadores calculasen mejor los saltos.


» [N64] Mamá Pingüino ha perdido a su hijo y Mario consigue una estrella por encontrarlo. En el tobogán de esta zona hay que ganar una carrera contra un gran pingüino.

NINTENDO EAD PROBÓ CIENTOS DE SISTEMAS DIFERENTES DE CÁMARAS DURANTE VARIOS MESES HASTA DAR CON LA DEFINITIVA

SUPER MARIO 64

La princesa Peach escribe un mensaje a Mario invitándole a su castillo para comerse un pastel que ella misma ha horneado, ¿qué puede fallar en un plan tan bueno? Claro está, cuando Mario llega a la cita descubre que Peach ha sido secuestrada y encerrada en su propio castillo por Bowser, que también ha robado las Estrellas de Poder. Mario debe recuperar 70 de las 120 Estrellas que hay en el castillo y luchas tres veces con Bowser para conseguir rescatar a la princesa, quien le premia con un beso y el prometido pastel.



» [N64] Para vencer a Bowser hay que agarrarlo de la cola, hacerlo girar y soltarlo contra las bolas negras con pinchos.

Super Mario 64 innova en muchos aspectos, pero Miyamoto quería que los jugadores se sintieran conectados con el mundo del personaje ofreciendo un principio que es un clásico y con la misma variedad en los escenarios de otros juegos del personaje, así que se utilizó el castillo como distribuidor de los niveles, y los distintos cuadros que hay en él son la puerta que da acceso a ambientaciones totalmente diferentes. Podemos ir superando esos niveles en el orden que queramos, pero el sistema de estrellas necesarias para entrar en cada cuadro y las llaves que se obtienen cada vez que derrotamos a Bowser sirven para ir marcando el ritmo.

Consciente de que los jugadores no estaban acostumbrados a manejar al personaje en un entorno tridimensional, el exterior del castillo en el que comienza el juego es un área segura en el que irse haciendo con los controles. Miyamoto utilizó *Super Mario 64* para ver las posibilidades del mando de N64, que estaba pensado para juegos 3D. El juego también es más in-



» [N64] La duración del vuelo y la velocidad al utilizar la gorra alada dependen de la altura a la que empezamos a utilizarla. A más altura, más fuerza.

¡CÁMARA Y ...LAKITU!

■ Nintendo decidió incluir a los Lakitu Bros. para que el jugador entendiera que ahora había una cámara independiente. Lakitu lleva una cámara de vídeo en su caña de pescar y, al principio del juego, explica que es como si fuera un reportero que va a transmitir cómo Mario entra al castillo y encuentra las Estrellas de Poder. Nos informa de que él grabará desde el ángulo que considere mejor, pero que siempre podemos rectificar el ángulo de la cámara con los botones C.



Juguetear con la cara de Mario no era más que la primera sorpresa que esperaba a los jugadores, que en los primeros instantes del juego veían cómo Mario salía de una tubería dando un salto y la cámara se situaba a su espalda Entonces se descubría la tremenda libertad que el salto a las 3D supuso para el personaje: ahora podía nadar, correr y saltar en cualquier dirección, agacharse, gatear, realizar un triple salto, un salto bomba o, algo inusual, propinar una patada o un puñetazo.

La cámara fue uno de los principales quebraderos de cabeza del equipo de desarrollo, ya que Miyamoto quería que el juego ofreciese la misma sensación que los *Mario* de SNES, pero que también se notase la diferencia al tratarse de un juego en 3D. Al principio probaron con una cámara fija, pero también con otras isométricas, manuales, automáticas... EAD probó cientos de sistemas diferentes de cámaras durante varios meses, hasta que se decidió la definitiva, que está "controlada" por Lakitu (es decir, por el juego), aunque el jugador puede cambiar la perspectiva cuando no vea bien. El esfuerzo mereció la pena ya que se evitó la esclavitud de las cámaras fijas y Mario consiguió en los saltos una precisión, imprescindible en un plataformas, que no lograban otros juegos en 3D.



Además de las pruebas con la cámara, el equipo estuvo experimentando a fondo con las físicas para que el movimiento de Mario fuese el más adecuado. Y lo logró: según se ve en un vídeo hecho público hace un par de años, en la presentación del juego en el E3 los asistentes disfrutaron con cada



» [N64] El interior del castillo sirve como punto de acceso a todas las zonas.



» [N64] El primer nivel de Super Mario 64 es Bob-omb Battlefield, y también fue el primero que creó Nintendo EAD.

dulgente que los títulos anteriores, y Mario no muere al primer contacto con un enemigo.

Super Mario 64 fue el juego más vendido de NIntendo 64. En las primeras 48 horas tras el lanzamiento del juego en Japón se vendieron aproximadamente 300.000 unidades. El 29 de septiembre el juego y la consola llegaron a EE.UU. y Europa tuvo que esperar hasta el 1 de marzo de 1997 (a cambio, N64 llegó con más juegos). En total, se han vendido casi 12 millones de unidades de *Super Mario 64.* En 2006 salió en la consola virtual de Wii y en 2015 en la de Wii U.

La crítica también se rindió ante la innovación que supuso el juego, que fue el primero en conseguir un 10 en Edge, mientras que la revista japonesa Famitsu lo puntuó con un 39 sobre 40.



TRES PODERES DE GORRA

■ En Super Mario 64 hay tres gorras que conceden poderes momentáneos a Mario. Se consiguen al golpear los bloques que aparecen al activar interruptores de colores. Si el interruptor es rojo se obtiene la gorra alada, que permite a Mario volar unos segundos; si es verde se encuentra la gorra metálica, que sirve a Mario para andar bajo el agua y lo vuelve inmune a casi todo; y si es azul aparee la gorra translúcida, que le permite pasar por rejas metálicas y lo hace invisible a los enemigos.



pirueta de Mario y rieron de forma casi infantil cuando Mario empezó a correr en círculo gracias al stick analógico. Su velocidad dependía de cuánto moviese el jugador el stick, cuando corría hacia un lado se inclinaba ligeramente y al saltar adoptaba una pose muy particular, acompañada de gritos de júbilo, lo que imprimió más personalidad a Mario que ninguno de los juegos anteriores de la serie.

En puridad, en las consolas de 16 bits hubo ya juegos en 3D como *Star Cruiser, Race Drivin'* o *Virtua Racing*, que tenía una perspectiva 3D y modelados poligonales (con la ayuda del chip Sega Virtua Procesor incluido en el cartucho) o incluso *Star Fox* que también tenía modelados poligonales gracias al chip Super FX integrado en el cartucho. El propio Modo 7 de Nintendo falseaba una perspectiva 3D en juegos como *Super Mario Kart*, pero el *hardware* de 16 bits no permitía desarrollar las posibilidades de un mundo 3D.

En *Super Mario 64* el jugador se movía como quería y el mundo del juego era más inmersivo.



Su impacto en la forma de desarrollar en 3D fue inmediato y todo el mundo se rindió a sus pies: su nota en Metacritic es un 94. Fue el equivalente a pasar de ir en bicicleta a comprarte un coche o de pasar, a mediados de los 70, de una televisión B/N a una Telefunken PalColor.

El siguiente *Mario* en 3D llegó unos meses después del lanzamiento de GameCube, con un juego que recordaba bastante a *Super Mario 64,* pero que, tenía personalidad propia. Casi la mitad del equipo había trabajado en *Super Mario 64,* pero, en esta ocasión, Miyamoto ejerció de productor y dejó el trabajo de dirección a Kenta Usui (diseñador de niveles en el juego de N64) y Yoshiaki Koizumi (asistente de dirección y animador 3D en *Super Mario 64)*. De hecho, Koizumi y el compositor Koji Kondo son los únicos que han participado en los tres juegos que estarán en *Super Mario 3D All-Stars*, y en *Super Mario Galaxy 2* y en *Super Mario Odysssey*.

El mayor problema que tuvo *Super Mario*



LA VOZ DE MARIO

■ Charles Martinet puso voz por primera vez a Mario en *Super Mario 64*. El personaje no sería el mismo sin el "Mamma mía" o los "¡yuju!" pronunciados con fuerte acento italiano y voz chillona. Martinet también ha puesto voz a Luigi y a todas las variaciones de los dos hermanos fontaneros.



» [GC] *Sunshine* es el primer juego 3D en el que Mario se sube a lomos de Yoshi.

Isla Delfino es el destino ideal para unas tranquilas vacaciones de playa y allí se dirigen en avión Peach, Mario, el Maestro Kinopio y varios toad. Nada hace presagiar que pueda salir algo mal. Para sorpresa de nadie, algo sale mal y, cuando el avión aterriza, descubren que una oscura figura, igual que Mario y que intenta secuestrar a Peach, ha ensuciado toda la isla y se han dispersado los soles que recogen el poder del sol para Delfino. Mario, acusado de haber organizado el desaguisado, debe limpiar toda la isla. Por suerte para todos, Mario se hace con el ACUAC (Aparato de Chorro Ultra-Atómico Combinado), un dispositivo robótico que lleva incorporada una bomba de agua y que le sirve para que la isla vaya recuperando poco a poco la normalidad y devolviendo a su sitio los soles. En el transcurso de la historia, descubrimos que el Mario sombrío es Bowsy, el hijo de Bowser, que se ha disfrazado de Mario para secuestrar



» [N64] El ACUAC, fabricado por el profesor Fesor y que tan útil resulta a Mario en *Super Mario Sunshine*, se llama en la versión inglesa del juego FLUDD (Flash Liquidizer Ultra Dousing Device).

SUPER MARIO 64 DS

■ Uno de los juegos de lanzamiento de DS fue un *remake* de *Super Mario 64*. Yoshi, Luigi y Wario son ahora jugables; de hecho, empezamos como Yoshi y hay que rescatar a los otros tres personajes, cada uno de los cuales tiene habilidades que sustituyen los poderes de las gorras. Incluye un multijugador local hasta cuatro jugadores que compiten en varios minijuegos.





Sunshine fue que se esperaba que supusiera la misma revolución que resultó *Super Mario 64* y no fue así, pero sí perfeccionó aquella jugabilidad y llevarla más lejos gracias a las capacidades técnicas de GameCube, que permitieron escenarios más grandes y potenciar la exploración. Una de las decisiones más valientes fue sacar al personaje de su mundo habitual, el Reino Champiñón, para llevarlo a una isla tropical, lo que condicionó la ambientación de los distintos niveles y eliminaba de un plumazo ambientaciones como las fases con hielo o las desérticas, y la creación de nuevos personajes, como los piantas con un árbol en la cabeza o los calisol vestidos con conchas que habitan la isla Delfino.

En un principio, se pensó centrar la jugabilidad más en la acción y que la misión de Mario fuese limpiar la isla de algún tipo de desastre que había sufrido, pero finalmente Nintendo optó por la exploración y el plataformeo, con esos niveles más grandes en los que el jugador podía escoger su propia ruta y la exploración de Ciudad Delfino para encontrar los distintos mundos de juego. Aquí está la justificación de las monedas azules que sirven para comprar soles y que el equipo escondió por los niveles para animar al jugador a investigar y recorrerlos. ▶





» [GC] Mario tiene que limpiar con el ACUAC la isla que ha ensuciado el falso Mario.



» [GC] En algunas zonas del juego, Mario puede trepar por estructuras metálicas.

a Peach, algo que acaba consiguiendo, ya que Bowser le ha dicho que ella es su madre.

Yoshi hace su primera aparición en un *Mario* 3D a partir de cierto momento en el juego. Hay que acercar una fruta determinada al huevo para que eclosione y salga el dinosaurio, al que hay que alimentar de vez en cuando y que también dispara un chorro de zumo de fruta.

Super Mario Sunshine salió a la venta en 2002. Vendió más de 6 millones de unidades, la mitad que *Super Mario 64*, pero es cierto que Nintendo 64 vendió casi 33 millones de consolas frente a las 21,7 de GameCube y que *Sunshine* no era juego de lanzamiento ni se incluyó en ningún pack con la consola. Recibió críticas positivas, Nintendo Power y GamePro le dieron una puntuación perfecta, aunque las notas no fueron tan altas como *Super Mario 64*. Los análisis más duros con el juego apuntaron como los elementos más débiles la cámara, el ACUAC y a Yoshi. Tampoco gustó mucho que algunos personajes hablasen.

MARIO, EL AGUADOR

■ Al principio del desarrollo se planteó que Mario limpiase la isla de contaminación con el ACUAC y se manejaron varias funciones para el dispositivo, pero luego cambió el concepto y al juego final llegaron cuatro: pistola de agua para limpiar grafiti, extinguir fuegos y atacar a los enemigos; el propulsor para elevar a Mario, el planeador para flotar unos instantes y el turborreactor para correr muy rápido o surfear sobre el agua.





MARIO SE DEFINE

■ Cada nueva consola de NIntendo ha incrementado la posibilidad de trabajar con más polígonos. El modelado de Mario en *Super Mario 64* tenía 700 polígonos en N64, cifra que más que se duplicó en *Super Mario Sunshine*, con 1.500 polígonos para la mascota de Nintendo en GameCube. *Super Mario Galaxy*, llegó a los 4.700 polígonos de Mario en Wii.





Mario llevaba en la espalda el ACUAC, un artefacto que lo mismo servía para limpiar un grafiti que para llegar a una zona alta, y le proporcionó nuevas y muy divertidas formas de moverse y de interactuar, pero también dificultó el trabajo de la cámara. Hay una serie de niveles en los que Mario no cuenta con el ACUAC, pero sí puede montar y utilizar a Yoshi, otra decisión de diseño que tuvo sus detractores. Pero incluso quienes consideraban que *Super Mario Sunshine* no innovaba demasiado respecto a *Super Mario 64* se rindieron a la indiscutible calidad del juego, que obtuvo en Metacritic una media de 92. Con el paso del tiempo, cada vez se oyen más voces reivindicando uno de Mario menos reconocidos, que tal vez fue eclipsado injustamente por el recuerdo del impresionante *Super Mario 64*.

Sunshine innovaba, pero no con grandes brochazos, sino con las pinceladas que marcan las grandes obras, como cuando nos damos cuenta de que Mario puede superar un tramo de agua pasando sobre una maroma, sobre la que puede avanzar despacio, ejecutando acrobacias o sobrevolarla con el ACUAC.

Si a *Sunshine* se le achacó que no tuviese demasiada innovación, en el caso de *Super Mario Galaxy* lo difícil es encontrar un apartado en el que no rompiera moldes. La ambientación en el espacio, el control con el Wiimote y el nunchuk, los espectaculares gráficos, la música a cargo de



UNA DE LAS DECISIONES MÁS VALIENTES DE SUPER MARIO SUNSHINE FUE SACAR AL PERSONAJE DE SU MUNDO HABITUAL

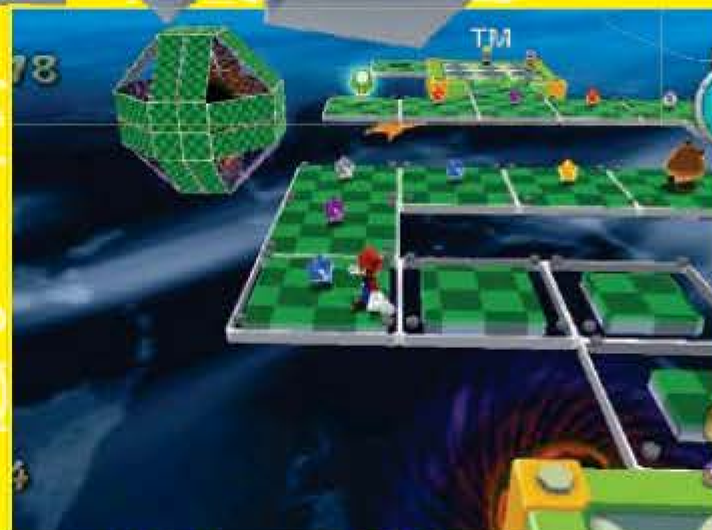
SUPER MARIO GALAXY



Cada cien años un cometa pasa cerca del Reino Champiñón, en lo que se conoce como Festival de las Estrellas, y Peach invita a Mario a presenciarlo juntos, en lo que parece un plan sin fisuras. Cuando un exultante Mario se acerca haciendo el avión al castillo de la princesa ve que, además de los destellos, llega Bowser y se lleva a la princesa y a todo el castillo con ella. Kamek usa su varita para enviar a Mario hasta la Puerta Celestial, donde conoce a Estela y sus pequeños destellos y empieza su búsqueda de las maxiestrellas recorriendo múltiples planetas. Así comenzaba *Super Mario Galaxy*, un juego que dejó una impronta duradera en todos los que pudieron jugarlo en Wii a partir de noviembre de 2007.

Los planetas que visita Mario son variados, algunos son pequeños y la misión del protagonista es simplemente acabar con un jefe. Otros son grandes y en ellos hay que jugar con los cambios de la gravedad, en otros priman las plataformas tradicionales, en otras ocasiones hay que superar una carrera o llegamos a un planeta con forma de Yoshi... la variedad es tremenda. Ni siquiera el viaje entre planetas puede llegar a ser aburrido, ya que puede suceder algún imprevisto.

Los toads desempeñan un papel reconfortante en *Galaxy* gracias a la brigada toad que logró huir del castillo antes de que se lo llevase Bowser y va ayudando a Mario dándole objetos o consejos. Siempre es agradable encontrar una cara amiga en lugares recónditos de la galaxia. El capitán de la brigada, con su gran mochila y más grande aún lámpara en la cabeza, era entrañable. Nintendo reservó una sorpresa a los jugadores; el juego se puede



» [Wii] Los paneles verdes desaparecen al pisarlos, así que hay que reaccionar rápido.

EL UNIVERSO POR FRONTERA

■ *Super Mario Galaxy*, como los juegos 3D anteriores de Mario en 3D, está dividido en zonas, planetas en este caso, a los que se accede desde el Planetarium. Algunos son pequeños, pero otros son enormes y la transición entre ellas, saltando desde el interior de los anillos estelares, da sensación de libertad. El juego consta de 42 galaxias en las que se pueden encontrar más de una estrella. En Galaxy 2 este número sube hasta las 49 galaxias.





» [Wii] La gravedad es la clave en Galaxy, con mecánicas siempre sorprendentes.



una orquesta sinfónica… De la misma manera que el juego de GameCube se autolimitó por la ambientación elegida, el de Wii permitió llevar a Mario por los mundos más extraños, variados e imaginativos que se había visto hasta entonces en la serie. Pero, sobre todo, lo que más impresionaba era la manera de jugar con la gravedad de mil y una maneras. Planeta tras planeta el juego aprovechaba lo que ya había aprendido el jugador de los niveles anteriores y le mostraba una mecánica nueva. La opinión de la crítica fue unánime y el juego consiguió un 97 en Metacritic.

Con el Observatorio como cuartel general para abrir nuevas galaxias, *Super Mario Galaxy* ponía al jugador bocabajo, o cambiaba la jugabilidad a las 2D de forma momentánea. Viajar a cada nuevo planeta era siempre una aventura emocionante e imprevisible y, en muchas ocasiones, con guiños a la nostalgia para los jugadores tradicionales de Mario. El puntero del Wiimote servía para apuntar a un enemigo y golpearle con un trozo de estrella de los que hubiéramos recogido. Al terminar al conseguir 60 maxiestrellas, pero quienes consigan las 120 pueden volver a jugar todo el juego pero controlando a Luigi.



» [Wii] Cada planeta tiene una ambientación diferente. Alguna es realmente original.



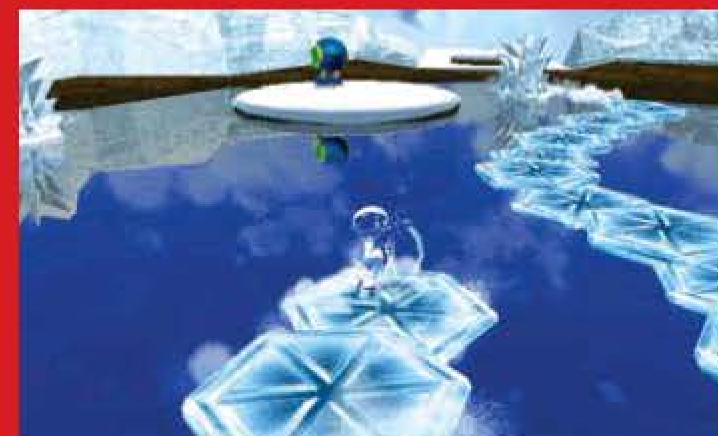
» [Wii] Hay que devolver con un giro (agitando el mando) las sandías que lanza el frikipulpo.

Galaxy tenía un modo de juego cooperativo que parece pensado para un niño que juegue con un adulto. En él, el segundo jugador recogía los trozos de estrella que fuera encontrando Mario usando el cursor del Wiimote.

La primera semana a la venta, *Galaxy* vendió 250.000 unidades solo en Japón y en total llega casi a las 13 millones de unidades vendidas en consola. Desde 2018 está también disponible en Nvidia Shield.

FONDO DE ARMARIO

■ la gama de habilidades disponibles para Mario es muy variada en *Galaxy*, vía distintos power-ups. Mario Abeja puede volar unos instantes y quedarse pegado a las colmenas, con el champiñón fantasma flota y es intangible, la habitual flor de fuego le permite disparar bolas de fuego y, con la de hielo, Mario congela el agua o la lava y patina sobre ellas. La estrella roja es para volar y el champiñón muelle aumenta el salto de Mario.





VINIERON PARA QUEDARSE

■ Estos tres juegos no solo trajeron nueva jugabilidad, algunos de los personajes que nacieron en ellos se han quedado en el mundo *de Mario, como* Maestro Kinopio o Bowsy, que debutaron en *Super Mario Sunshine*. *Bowsy* ha aparecido en casi todos los *Mario* desde entonces. En *Super Mario Galaxy* se presentaron Estela, (que ha saltado a *Mario Party, Mario Kart* y *Super Smash)* y Captain Toad (que ha tenido su propio juego, *Captain Toad: Treasure Tracker)*.



» [GC] Maestro Kinopio es quizás el toad que más se preocupar por la princesa Peach.

agitar el mando, Mario realizaba un ataque de giro y, en algunos casos, se cambiaba la dirección de la gravedad del escenario.

S*uper Mario Galaxy* tuvo una continuación que salió también en Wii. Avanzar por los planetas en *Super Mario Galaxy 2* era divertido y estéticamente bonito, un espectáculo visual con una armonía de la que forma parte el jugador. También es cierto que era más exigente, porque entendía que ya conocías las reglas y no se entretenía tanto en explicarlas, pero tampoco se olvidaba de aquellos que no habían jugado al primer juego y ofrecía ayudas para que no se frustrasen. Además, tenía algunos detalles que iban destinados a los fans de la serie, en la música, en mil cositas. Aparecía Yoshi y tenía distintas habilidades si comía alguna fruta, como la guindilla que le hacía correr a toda pastilla, y Luigi llegaba para relevar a su hermano cuando fuera necesario.

En su momento estos tres juegos supusieron una revelación, con todos ellos se fueron escribiendo y reescribiendo las normas del género. Han pasado más de 20 años desde que salió *Super Mario 64*, y hace ya mucho que perdimos esa capacidad de sorprendernos con el movimiento en mundos 3D. Los gritos de Mario, verle hacer el pino o dar saltos mortales laterales siguen transmitiendo esa alegría de vivir del personaje, pero ya no nos quedamos pasmados mirando la pantalla... ¿O quizá sí? Lo podemos comprobar en Switch con *Super Mario 3D All Stars*, un juego para celebrar el 35 aniversario de Mario que incluye estos tres hitos de las plataformas 3D. *



» [Wii] Yoshi vuelve a ser la montura de Mario en *Super Mario Galaxy 2* y también acaba con los enemigos.

LOS GRITOS DE MARIO, VERLE HACER EL PINO O DAR SALTOS MORTALES LATERALES SIGUEN TRANSMITIENDO ALEGRÍA

UNA ODISEA MUY ACTUAL

■ La última entrega en 3D de Mario, *Super Mario Odyssey*, salió en Switch hace menos de tres año: demasiado joven para nuestras miras retro. El juego volvió a suponer una revolución por su mundo abierto, los escenarios, la increíble variedad de mecánicas que otorga Capy (la gorra de Mario), que van desde ayudarle a alcanzar lugares inaccesibles de otro modo, a controlar a los enemigos), y una combinación asombrosa de plataformas, exploración, acción y puzles. Consigue todo lo que los juegos 3D anteriores de Mario, pero a lo grande, para que consigamos reunir más de 800 energilunas con las que alimentar a la nave Odyssey.





Nintendo ha preparado una celebración por todo lo alto para el 35 aniversario de Mario. Ha previsto lanzamientos digitales para los suscriptores de su servicio online, recopilaciones, juegos innovadores, nuevos objetos de mercadotecnia y también varios eventos en sus juegos más populares. En septiembre se ha estado celebrando la Mario Kart Tour: temporada *Super Mario Kart*, con la aparición estelar de Mario (SNES) y Donkey Kong Jr. (SNES) procedentes del primer *Mario Kart*. *Super Mario Maker 2* prepara la Contrarreloj NInji, con un nivel especial de contrarreloj inspirado en el 35 aniversario del fontanero.

En diciembre se celebrará un torneo en línea con *Super Smash Bros. Ultimate* con luchadores, escenarios y objetos de la serie de *Super Mario;* y *Splatoon* organizará un Festival del 35 aniversario con los jugadores convertidos en dos bandos: champiñón y estrella. Por último, *Animal Crossing: New Horizons,* ofrecerá a sus jugadores muebles inspirados en *Super Mario*.





GAME & WATCH

■ La Game & Watch Super Mario Bros volverá a nuestras manos 40 años después, aunque con variaciones como el acabado dorado, unos controles más precisos con la cruz, la posibilidad de competir con los amigos pasándoles la consola, un reloj digital con 35 animaciones y el cable para recarga con USB-C. Estará disponible a partir del 13 de noviembre por 59,95 €



MARIO KART LIVE

■ *Mario Kart Live: Home Circuit* es un juego de realidad aumentada que permitirá disputar carreras en el salón de casa o donde se monte el circuito que incluye y por el que circularán vehículos de juguete reales mientras que, en la consola vemos, controlamos y el coche y vemos elementos virtuales sobre el circuito real. Tendrá un precio de 109,95 € y sale a la venta el 18 de septiembre.



SUPER MARIO 3D ALL-STARS

■ Tres de los juegos más destacados de Mario, que tienen en común el hecho de que son 3D. *Super Mario 64, Super Mario Sunshine* y *Super Mario Galaxy* se actualizan para Nintendo Switch con gráficos HD. Está a la venta desde el 18 de septiembre pero solo por tiempo limitado, hasta el 31 de marzo, aunque quien lo compre en la e-shop podrá descargarlo siempre.



SUPER MARIO BROS 35

■ A partir del uno de enero los suscriptores de Nintendo Switch Online podrán enfrentarse a jugadores de todas partes en *Super Mario Bros. 35*, un battle royale en el que enviamos a otros jugadores los enemigos que derrotemos, pero también recibimos los que nos envíen. Estará disponible para jugar solamente hasta el 31 de marzo de 2021.



SM 3D WORLD + BOWSER FURY

■ Hay que esperar hasta el 12 de febrero para jugar a *Super Mario 3D World + Bowser Fury,* pensado hasta para cuatro jugadores en cooperativo-competitivo en modo local y online. Añade nuevos objetos y habilidades para los personajes que competirán en partidas caóticas en las que casi todo vale.



MERCHAN VARIADO

■ Amiibos de Mario Felino y Peach Felina, la Lego Nes, un Monopoly… El aniversario de Mario estará en todas partes, incluso hay una edición especial de huevos Kinder.





SOFTWARE FRANCIA

Después de echar raíces en Manchester, Ocean Software expandió su imperio a Francia con el fin de establecer un nuevo estudio destinado a las conversiones coin-op para 16 bits

Texto de David Crookes


» [SNES] *Mr Nutz* fue creado por dos miembros de Ocean Francia, el diseñador gráfico Phillipe Dessoly y el programador Pierre Adane, después de que la empresa comenzara a centrarse en ventas y marketing.

Los desarrolladores más veteranos de Ocean Software a menudo comentan sobre interminables jornadas de trabajo en el 'calabozo', un sótano sin ventanas situado en el número 6 de Central Street en pleno corazón de Manchester. Allí, inmunes a la lluvia que martilleaba el suelo, crearon algunos de sus videojuegos más emblemáticos. Sin embargo, esta ubicación no cuenta la historia al completo...

Ocean, en plena batalla por convertirse en uno de los desarrolladores y editores líderes de Europa, apostó por expandir sus horizontes y pronto se aventuró a cruzar el Canal de la Mancha para ofrecer al mundo de los videojuegos algunas de las mejores conversiones de recreativa en 16 bits. "Las cosas sucedieron muy rápido", recuerda Marc Djan sobre la decisión de seguir adelante con una filial francesa en 1986.

El cofundador de Ocean, David Ward, llevaba mucho tiempo pendiente de Francia. Como reconocido francófilo, sabía que era un mercado potente y que había muchas oportunidades para una empresa que estableciera buenos contactos con tiendas, anunciantes y medios. Marc, a su vez, era el editor de la revista francesa de videojuegos *Génération 4* y conocía a muchos talentos de esta incipiente industria.

> "Sabía que muchos programadores franceses trabajaban con ordenadores de 16 bits, así que decidimos abrir Ocean Francia"
> Marc Djan

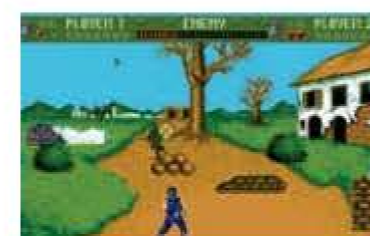
"Había coincidido con David muchas veces como parte de mi trabajo, además estaba inmerso en el desarrollo de un juego de fútbol sala llamado *Hotball*, así que David vino a París para echar un vistazo", dice Marc. Durante esa reunión, todo se desarrolló rápidamente. "David me dijo que Ocean necesitaba un equipo para convertir las recreativas de *Operation Wolf* y *Bad Dudes Vs DragonNinja* a ordenadores de 16 bits", comenta Marc. "Sabía que muchos programadores franceses ya trabajaban con máquinas de 16 bits, así que decidimos poner en marcha Ocean Software Francia".

Marc se convirtió en el jefe de la nueva división y rápidamente contrató a tres programadores y a tres grafistas para trabajar en las conversiones coin-op para Amiga y Atari ST. El primero en aparecer fue *Operation Wolf* que, a pesar del molesto cambio de discos, se veía y sonaba increíble (*C&VG* otorgó un 91% a la versión ST). Además vendió muy bien, al igual que *Bad Dudes Vs DragonNinja* cuando fue lanzado bajo el sello Imagine. El traslado a Francia comenzaba a dar sus frutos.

"Marc dirigía las instalaciones y yo lo supervisaba, viajando allí cada dos meses". dice el ex director de desarrollo de software de Reino Unido Gary Bracey. "Había muchos desarrolladores con talento en Francia, por lo que tenía sentido tener un estudio allí". Pero Marc Djan parece que tenía ganas de trabajar más.

"Tenía contactos con distribuidoras de coin-ops francesas así que pronto descubrí buenos arcades para adaptar a 16 bits". Recuerda Marc, cuyo equipo trabajaba en Sarcelles, en los suburbios del norte de París. "Yo informaría a David, quien se encargaría de conseguir las licencias. Éramos especiales porque desde el principio queríamos ser lo más fieles posibles a la coin-op original, teníamos grafistas absolutamente geniales".

Para poder asumir un número creciente de títulos, Ocean Software Francia comenzó a reclutar más desarrolladores, entre ellos Michel


» [Amiga] El nivel 2 del *Cabal* original no apareció en las versiones de Amiga y Atari ST, pero por lo demás fue tremendamente fiel.


» [Amiga] *Bad Dudes Vs Dragon Ninja* fue uno de los primeros títulos convertidos a ordenadores de 16 bits por Ocean Software Francia.



CRONOLOGÍA

- **1986** Se establece Ocean Software Francia como subsidiaria de Ocean (UK).
- **1988** El juego de debut *Operation Wolf* es su primer port de coin-op.
- **1988** *Bad Dudes Vs DragonNinja* se convierte en el juego más vendido de Ocean Francia.
- **1989** Ocean Francia traslada los robustos sprites de *Cabal* a los 16 bits.
- **1990** Se desarrolla el título exclusivo *Ivanhoe* de 16 bits.
- **1990** Más conversiones de coin-op como *Plotting* y *Pang*.
- **1991** Los medios hacen previews de *Liquid Kids*, *Hammerin' Harry* y *Snow Bros*. Ninguno aparece.



» [Amiga] *Ivanhoe* poseía un apartado gráfico brillante, con calidad de dibujos animados, pero adolecía de una jugabilidad demasiado repetitiva.

Janicki, que había programado previamente en Commodore VIC-20 y C64 y se estaba forjando un nombre también en 16 bits. "Leí en una revista de ordenadores que Ocean Software Francia estaba contratando personal y como era un estudio prestigioso y quería trabajar en la industria del videojuego, contacté con ellos", nos cuenta.

Al principio, se le pidió a Michel que convirtiera el shooter de Jaleco *P47 Thunderbolt* pero el proyecto no salió adelante. Entonces le fue asignada la versión Amiga de *Beach Volley*, un desarrollo propio diseñado por Marc para aprovechar el tiempo entre nuevas adquisiciones de derechos de coin-ops (Marc participaba en el apartado gráfico de los títulos de Ocean Francia).

Cabal, el popular shooter de TAD Corporation, fue el siguiente título de la lista. Michel se convirtió en pieza esencial del port y formó equipo con Guillaume Saviard en formato Amiga y con Jean-Charles Meyrignac haciendo magia en Atari ST.

"Cuando iniciábamos el proceso de convertir un título de coin-op, nos apoderábamos de una



» [Amiga] Ocean Software Francia se fundó para hacer ports de recreativas como *Operation Wolf* en ordenadores de 16 bits.

recreativa y jugábamos durante horas mientras tomábamos notas y lo pasábamos en grande", dice Michael sobre la forma de proceder típica. "Entonces me tocaba programar y respetar el gameplay del original de la forma más precisa posible". Dicho esto, en el caso de *Cabal*, el segundo nivel del original que incluía buceadores fue eliminado y, como consecuencia, un juego de cinco niveles pasó a tener solo cuatro. "Nos costó mucho recrear el original", comenta el grafista Thierry Levastre al respecto.

Michel y Jean-Charles también participaron en otro título propio llamado *Ivanhoe* que, una vez más, fue lanzado para Commodore Amiga y Atari ST. "Decidimos crear juegos nuestros como *Ivanhoe* porque en ocasiones, Ocean en Reino Unido tardaba mucho en obtener licencias y nuestros equipos estaban ociosos tras terminar desarrollos anteriores", explica Marc.

En este caso, Marc diseñó el juego con Michèle Bacqué pero las críticas fueron diversas cuando apareció en 1990. Los gráficos eran sublimes (los juegos franceses contaban con un apartado artístico envidiable y este no era una excepción), pero la animación era premiosa y ofrecía un gameplay muy repetitivo. *Amiga Power* elogió su aspecto visual pero añadió: "La próxima vez, ¿podremos contar con un juego además de bellas imágenes, por favor?". Quizá, parte del problema es que el desarrollo no había resultado sencillo...

"Me habían contratado para terminar la versión de Atari ST porque cerrar el desarrollo de juegos era mi especialidad", dice Jean-Charles, conocido en la *demoscene* de Atari como Mcoder. "El programador había concluido el servicio militar obligatorio y se ofreció como voluntario para pasar un ▶

1991
■ *Toki* es elogiado por su magnífica conversión gráfica pixel perfect.

1991
■ Ocean Software Francia se centra en ventas y marketing.

1993
■ El binomio Philippe Dessoly y Pierre Adane trabaja en *Mr Nutz*.

1998
■ Ocean Francia cierra cuando Ocean Software es vendido a Infogrames.

¿QUÉ FUE DE ELLOS?

MARC DJAN



Tras abandonar Ocean Francia en 1998, Marc se convirtió en CEO de Planet Interactive, donde desarrolló títulos para consolas portátiles en nombre de empresas como Ubisoft, Titus o Atari. Luego pasó a ser brand manager de numerosas compañías mientras trabajaba para desarrolladoras como Intelligent Life Games, Game Life y Mastergamer. Recientemente fue manager general de Magic Frogs Production y ahora es CEO de Sympl, una empresa de empaquetado online.

JEAN-CHARLES MEYRIGNAC



Jean-Charles ha trabajado para un gran número de desarrolladoras, entre ellas Cryo Interactive, Quantic Dream e Infogrames. Sus créditos incluyen aportaciones en *Timecop* y tareas de programación en *Omikron: The Nomad Soul* y *Tintin: Destination Adventure*. También trabajó para PAM Development elaborando rutinas para un juego de fútbol de PlayStation llamado *Ronaldo V-Football*. Actualmente trabaja como ingeniero de desarrollo.

MICHEL JANICKI



Michel se trasladó a Cryo Interactive tras abandonar Ocean Francia y allí permaneció más de nueve años antes de dedicarse al desarrollo de juegos para móviles. Trabajó como programador en *Star Wars: Revenge Of The Sith* en 2005, así como en *Neopets Mobile* y *Fighter Pilots Evolved*.

THIERRY LEVASTRE

Además de producir las secuencias cinematográficas en 3D para *Fade To Black* de Delphine Software International, Thierry participó en los gráficos de *Ronaldo V-Football*, *Darkstone*, *Top Spin* y el remake de *Flashback: The Quest For Identity* en 2013 (retornando a la franquicia en 2018 para su edición remasterizada). En la actualidad trabaja como animador 3D senior para Ubisoft en el estudio de París.



EL ADN DE OCEAN FRANCIA







CONVERSIONES DE COIN-OP

■ La subsidiaria francesa de Ocean Software se encargó principalmente de adaptar títulos de recreativa, y consiguió elaborar versiones muy fieles de grandes éxitos coin-op de Taito, Data East, TAD, SNK o Konami. *Toki* fue especialmente alabado por su gran similitud con el original, sobre todo en su apartado gráfico.

SÚPER TALENTO FRANCÉS

■ El estudio se volcó en encontrar a los mejores talentos y también fomentaba la competencia interna. Los desarrolladores de Amiga (Michel Janicki, Pierre Adane y Pierre-Eric Loriaux) intentaban superar a sus rivales de Atari ST (Jean-Charles Meyrignac y Alain Boisramé). Los juegos se producían desde cero.

SALTOS DE FE

■ En vez de esperar a que Ocean Software obtuviera las licencias de coin-op correspondientes, Ocean Francia a menudo comenzaba a desarrollar el juego, asumiendo que los contratos se firmarían. *Liquid Kids* estuvo en desarrollo durante diez meses antes de que el equipo supiese que no existía ningún acuerdo.



» [Amiga] *Snow Bros* nunca fue comercializado por Ocean Software Francia, a pesar de llevar mucho tiempo de desarrollo.

año más en la isla de Reunión, así que le dije a Marc que yo podría acabar el juego porque ya contaba con seis años de experiencia".

Cuando Jean-Charles se apropió del juego se encontraba en un estado razonable de desarrollo. "Pero necesitaba un poco de pulido", nos dice. "Básicamente, eliminé algunos niveles y arreglé errores, tratando de solucionar los problemas de lentitud". Una vez finalizado, se pasó a la versión Atari ST de *Cabal* y la completó en un mes, obteniendo una inmensa satisfacción laboral.

Fue de gran ayuda que los estudios se dividieran en dos equipos: uno creando juegos de Atari ST y otro de Amiga. "Había una gran competencia entre los programadores de Atari y Amiga, y todos querían hacer el mejor juego posible", comenta Jean-Charles. "Los programadores de Atari ST eran muy buenos, todo tenía que hacerse por





» [Atari ST] *Pang* permitió a Thierry Levastre demostrar su gran talento para los gráficos con escenarios de gran belleza.



» [Atari ST] *Plotting* fue uno de los mejores juegos de puzle de principios de los 90, alcanzó el Top 6 histórico en *ST Format.*

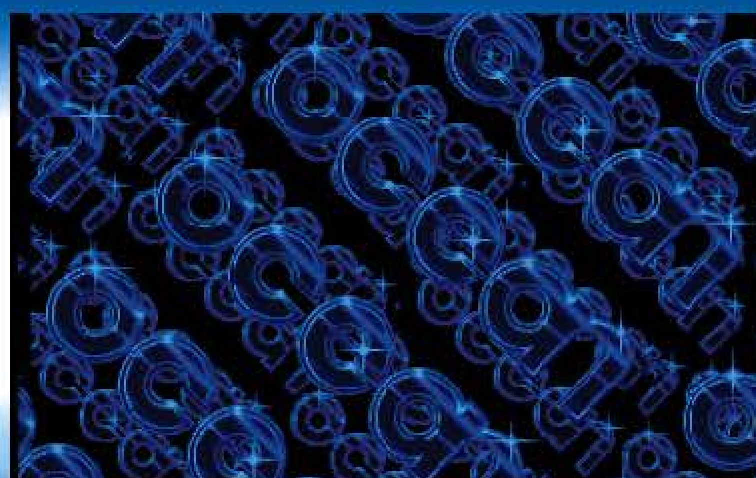


» El equipo de Ocean Software Francia jugaba hasta la saciedad a títulos como *Cabal* antes de recrear sus gráficos.



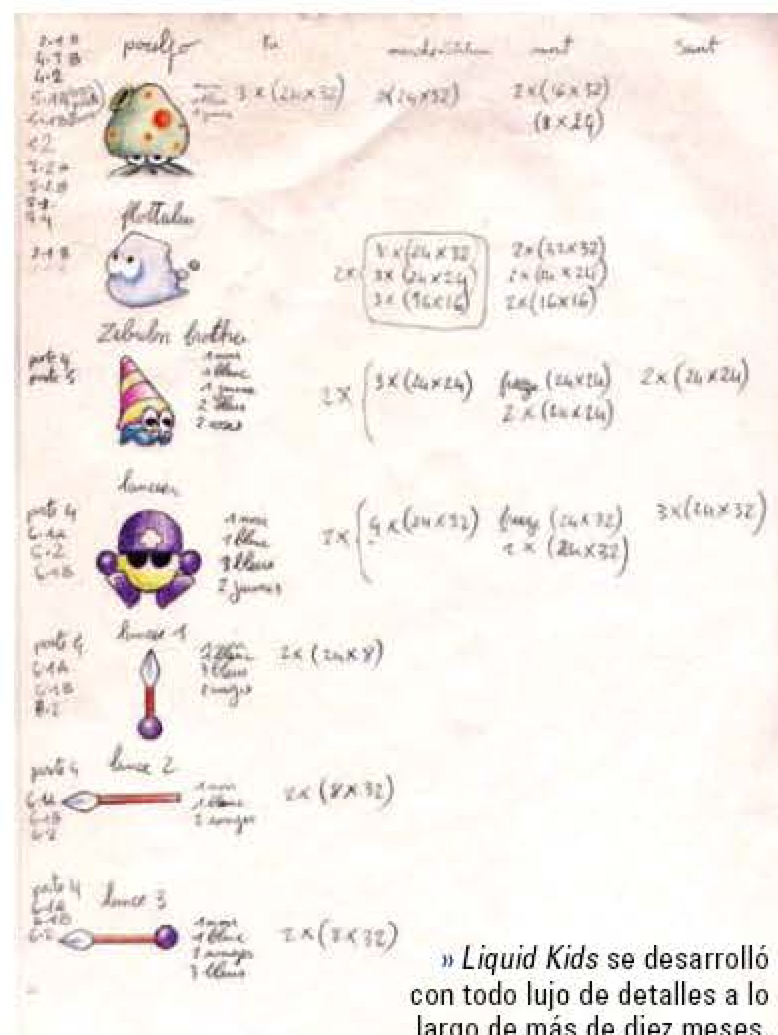
ORDENADORES DE 16 BITS

■ Mientras el equipo de Manchester se dedicaba a crear títulos de 8 bits para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, el equipo francés se concentraba en el desarrollo de juegos para los ordenadores de 16 bits del momento: Commodore Amiga y Atari ST. Incluso tuvieron su acercamiento a las consolas con *Mr Nutz*.



VENTAS Y MARKETING...

■ Después de abandonar la faceta de producción de videojuegos, Ocean Francia se dedicó solamente a tareas de ventas y marketing, promocionando los juegos creados en Reino Unido hasta el final de sus días. Funcionó con el supuesto, en gran parte correcto, de que vender en Francia significaba vender en francés



» *Liquid Kids* se desarrolló con todo lujo de detalles a lo largo de más de diez meses.

software, mostrar los sprites requería gestionarlos en cuatro planos y eso ralentizaba el proceso. Los 'coders' de Amiga utilizaban el blitter".

En 1990, Ocean Francia había cogido ritmo y estaba asumiendo otros proyectos coin-op de menor complejidad, como *Plotting* de Taito, y los ports de 16 bits de *Pang*. Thierry creó un apartado gráfico casi idéntico al arcade, con bellos escenarios sobre los que explotaban los inquietos globos.

"Los gráficos se hicieron en Atari utilizando DEGAS Elite y NeoChrome, luego se pasaban al Sprite Editor y al Map Editor, software desarrollado por la propia Ocean", dice Thierry. "Utilizábamos los arcades originales, montados en pequeñas maletas de metal, y los conectábamos a la TV vía Euroconector. Había botón de pausa en estas placas y así capturábamos los escenarios, digitalizando cada canal RGB de forma independiente. El resultado era solo correcto, pero servía como punto de partida. Los sprites se creaban píxel a píxel. Éramos unos salvajes".

"El resultado era solo correcto, pero servía como punto de partida. Los sprites se creaban píxel a píxel. Éramos unos salvajes"
Jean-Charles Meyrignac

Sin duda que lo fueron. En 1991, Ocean Francia publicó el plataformas *Toki*. Contaba con un apartado gráfico pixel perfect tan brillante que muchos jugadores manifestaron que superaba a la coin-op.



"Reprogramamos todo el juego, de acuerdo con las limitaciones que nos dieron", dice Jean-Charles. "Por ejemplo, yo quería pantalla completa para *Toki*, pero Marc insistió en un formato vertical. Recuerdo a los grafistas jugando al arcade y presionando pausa para recrear las imágenes manualmente. A veces, el botón 'crasheaba' el juego así que tenían que volver a jugar todo de nuevo y llegar al frame deseado".

Llegados a este punto, Ocean Francia había contratado a 15 empleados y su talento era patente e indudable. Aun así, la frustración apareció. No era tanto que el edificio del estudio ofreciera un estado lamentable ("Estaba podrido y repleto de amianto", dice Thierry. "Recuerdo que una vez nos quedamos sin luz porque alguien no había pagado la factura..".), sino que gran parte del trabajo comenzó a desperdiciarse... Cuatro juegos en particular jamás fueron publicados: *WEC Le Mans*, *Liquid Kids*, *Snow Bros* y *Hammerin' Harry*. De ellos, los tres últimos arcades estaban en un estado de desarrollo muy avanzado cuando se abandonaron. De hecho, incluso aparecieron previews en la revista *Zero*. Ocean Software en Reino Unido no había podido obtener las licencias.

Entonces, ¿por qué se desarrollaban estos títulos? "A veces decidíamos anticiparnos a la firma iniciando, e incluso finalizando, el desarrollo antes de certificar la licencia", dice Marc.

Afortunadamente, dos de los títulos, *Liquid Kids* de Taito y *Snow Bros* salieron a la luz en 2003 y 2006 en forma de copias filtradas online.

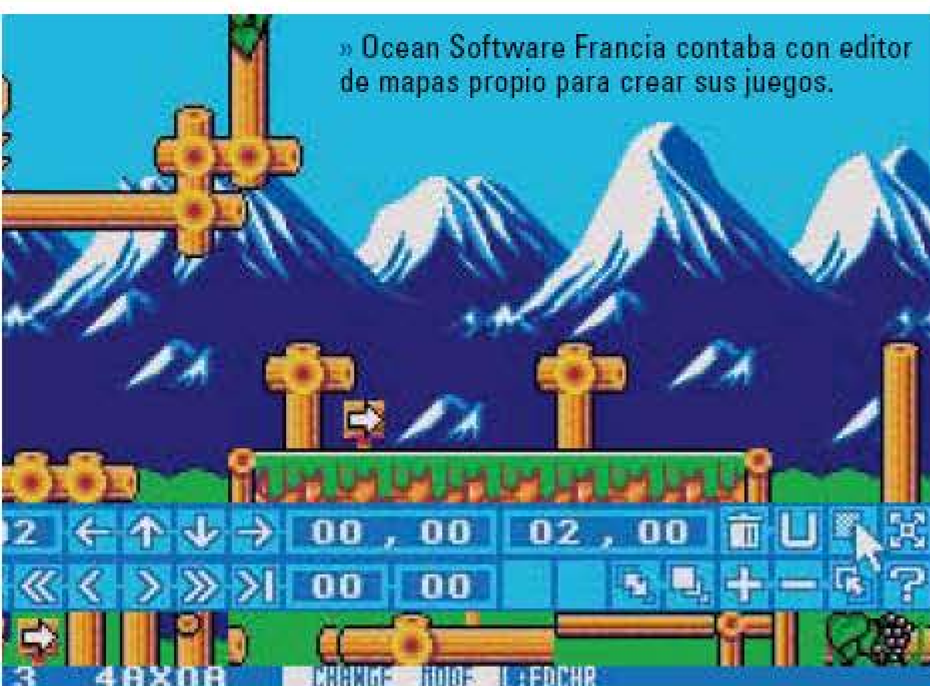
Poco después, dichos títulos fueron archivados y Ocean Francia se retiró del desarrollo. La compañía se dedicó a gestionar ventas y marketing de los títulos de Ocean Software. "Marc decidió dejar de producir juegos y todos fuimos despedidos", añade Jean-Charles sin rodeos. Uno de los grandes problemas que afectó al equipo francés fue el aumento de desarrollo en 16 bits por parte del estudio de Manchester.

"Una vez que nuestros chicos dejaron atrás los 8 bits, hicimos más cosas en 16 bits", comenta el artista del estudio de Manchester Paul Hughes. Dado que los dos equipos nunca habían trabajado unidos, los proyectos conjuntos no tenían razón de ser. "Ellos hicieron sus desarrollos y nosotros los nuestros, nunca coincidimos", prosigue Paul.

Durante los últimos estertores de vida, Ocean Francia trabajó en *Mr Nutz*, con Pierre Adane y Michel Dessoly encabezando su creación para SNES, Mega Drive, Game Boy Color y GBA. "Nuestra esperanza era desafiar a *Mario* y *Sonic* pero nunca lo logramos", comenta Marc.

"*Mr Nutz* obtuvo gran éxito en Francia en las navidades de 1993", continúa Marc. "Recuerdo echarme a llorar cuando veía a los niños pedir el juego en las tiendas. Se agotó en tan solo cuatro días". A pesar de ello, se convirtió en el último lanzamiento de Ocean Francia, y cuando Ocean Software anunció la fusión con la editora francesa Infogrames en 1996, por valor de 100 millones de libras, el estudio de Marc estaba sentenciado.

En 1998, Ocean Software se transformó en Infogrames y Ocean Francia dejó de existir. Aun así, el estudio galo siempre será recordado por la calidad de sus conversiones. "Todos los juegos en los que trabajé para Ocean fueron especiales y hoy en día son admirados y reconocidos por los jugadores" concluye Thierry. ★



» Ocean Software Francia contaba con editor de mapas propio para crear sus juegos.



CÓMO SE HIZO SHADOW MAN

EN 1994, ACCLAIM ADQUIRIÓ LA CONOCIDA EDITORIAL DE CÓMICS VALIANT. PRIMERO LLEGÓ TUROK, Y POSTERIORMENTE LA GÓTICA HISTORIA DE MICHAEL LEROI, UN GUERRERO VUDÚ CON LA MISIÓN DE PROTEGER EL MUNDO DE LOS VIVOS... DEL MUNDO DE LOS MUERTOS.

Texto de Graeme Mason



La primera mitad de los 90 demostró ser una época de éxitos para Acclaim Entertainment. *Mortal Kombat* recaudaba muchísimo dinero, y con los millones invertidos por la compañía de cable Tele-Communications Inc, Acclaim buscaba compañías que comprar. Valiant Entertainment se fundó en 1989, en parte por los ex-alumnos de Marvel Jim Shooter y Bob Layton. La industria del cómic se acercaba a su punto álgido, que se alcanzó entre cuatro y cinco años después, cuando Triumph vendió Valiant a Acclaim. Como el CEO de Acclaim, Greg Fischbach, comentó en su día a la **Retro Gamer** británica: "Pagamos 75 millones de dólares [por Valiant] y perdimos un montón de dinero. Fue una apuesta. Eran la tercera compañía de cómics más grande y buscábamos algo en lo que invertir". Acclaim se hizo cargo de la línea de cómics de Valiant y, naturalmente, echó el ojo a varios títulos como posibles videojuegos. "Pero entramos en el negocio de los cómics justo en la cima del mercado", continuó Greg, "y de repente todo comenzó a desmoronarse. Y así recorrimos todo el camino cuesta abajo".

Su primera apuesta crossmedia fue *Turok: Dinosaur Hunter*. Los dinosaurios volvían a estar de moda gracias a *Jurassic Park* y *Turok* se convirtió en un éxito de masas, especialmente en N64. Lo desarrolló la tejana Iguana Entertainment. Además de Valiant, Acclaim estaba ocupada haciéndose con más estudios de videojuegos. En Reino Unido, Optimus Software, fundada por Jason y Darren Falcus en 1988, pasaría a formar parte de la compañía estadounidense.

"Éramos un pequeño equipo en el noreste de Inglaterra que trabajaba para algunas distribuidoras importantes como Codemasters y Gremlin", explica Jason Falcus. "Nuestro primer empleado, Adrian Ludley, emigró a EE.UU. y terminó trabajando para Iguana Entertainment". Cuando Adrian conectó a sus antiguos empleados con el CEO de su nueva compañía, Optimus Software pronto se convirtió en Iguana UK y, posteriormente, en Acclaim Studios Teesside. Tras el éxito de *Turok*, el catálogo de Valiant se analizó a fondo en busca de más posibles franquicias de videojuegos. "Acclaim envió una gran cantidad de cómics de Valiant a nuestro estudio y nos preguntó si nos gustaría presentarles un juego basado en alguno de ellos", continúa Jason. "Los revisamos todos y *Shadow Man* nos pareció perfecto. Sentíamos que llenaba la brecha en el mercado para un juego de aventuras con un tema más oscuro y maduro".

"ENTRAMOS EN EL NEGOCIO DE LOS CÓMICS JUSTO EN EL CÉNIT DEL MERCADO"
GREG FISCHBACH


» Guy Miller, maquillado de zombi durante un E3.


» Trevor Storey (ext. izquierdo) y Nick Patrick (cuarto desde la izquierda) se relajan en su pub con compañeros de Acclaim.


» [PC] El manicomio tenía un impresionante diseño gótico.

Shadow Man es la historia de Michael LeRoi, un guerrero vudú no muerto atrapado entre dos mundos: nuestro mundo, la Zona Viva, y la Zona Muerta, un lugar sombrío y peligroso donde acaban residiendo todas las almas. El juego comienza en 1888 cuando Jack el Destripador se prepara para suicidarse, decepcionado por los poderes sobrenaturales que su ola de asesinatos debía desbloquear y que no se materializó. Entra ahí Legión, un ser poderoso que busca reclutar a cinco asesinos en serie, cada uno con un alma oscura que planea usar para crear un ejército inmortal. El objetivo de Legión: la Zona Viva.

Acclaim Teesside reunió a un equipo de aproximadamente 20 personas para trabajar en *Shadow Man*. Se estableció un presupuesto y un calendario, aunque ambos se alteraron a ▶


» [PC] *Shadow Man* ofrecía una amplia gama de interesantes enemigos demoníacos con los que enfrentarse a lo largo del juego.



» [PC] El juego creó una fantástica combinación del imaginario de otro mundo con el telón de fondo de escenarios familiares.

medida que se ampliaba el alcance del juego. El desarrollo comenzó en 1997. El director creativo Guy Miller y el diseñador sénior Simon Phipps comenzaron a esbozar sus ideas sobre el juego; artistas gráficos como Trevor Storey y Nick Patrick comenzaron a digitalizar esta visión, y un grupo de programadores, incluidos Paul Taylor y Jonathan Ackerley, comenzaron a organizar las tuercas y tornillos debajo del capó. El ex-experto en sonido de Ocean, Tim Haywood, fue otro engranaje vital en la máquina de *Shadow Man*.

En su web personal, Simon Phipps detalla de forma ligeramente diferente cómo comenzó el proyecto *Shadow Man*. "La central de Acclaim en Nueva York nos pidió que inventáramos una aventura de terror en la línea de *Resident Evil*, pero en 3D". Un pequeño equipo dentro de Acclaim Teesside creó una propuesta que



» [DC] La consola de Sega recibió un gran port del original de PC, que fue bien recibido por las revistas de la época.

"Fue una oportunidad para demostrar que podíamos crear una IP y dejar nuestra huella como fuerza creativa"

Jason Falcus

se centró en Thomas Deacon, un ex-policía de Nueva York que había cambiado de profesión a cazador de demonios. Simon también recuerda el material que le enviaron a Teesside cuando su propuesta no fue aceptada. "Los cómics eran *Ninjak*, *Magnus Robot Fighter*, *Bloodshot*, *Trinity Angels* y *Shadow Man*, escritos por Garth Ennis e ilustrados por Ashley Wood... [Shadow Man] había estado funcionando durante unos cinco números, por lo que fue muy fácil para nosotros acceder a su cronología y expandir el mundo de la Zona Muerta. La premisa bajo la que trabajamos era, simplemente, que si no hay cielo ni infierno y todos los que mueren van a la Zona Muerta, ¿qué sucede cuando las personas realmente malas se organizan y deciden que quieren volver?".

El jefe de estudio y director de desarrollo Jason Falcus estuvo atento a todos los diferentes proyectos dentro de Acclaim Teesside. "*Shadow Man* está muy cerca de mi corazón", dice, "ya que fue una oportunidad para que demostráramos que podíamos crear una nueva IP y dejar nuestra huella como fuerza creativa". Tenía una historia excelente: cogía el material original del cómic y añadía una combinación fantástica de personajes



» Trevor Storey se relaja en Acclaim Teesside.

originales y algunas localizaciones realmente creativas entre los dos mundos. Jack el Destripador fue una incorporación particularmente brillante. No recuerdo haber considerado otros asesinos en serie de la vida real, ¡pero estoy seguro de que estaban muy inspirados en ellos!".

Sin embargo, como explica el programador Paul Taylor, otra propiedad de Valiant también estaba en desarrollo simultáneamente. "Me uní en 1997 y trabajé en un juego basado en otro de los personajes de Valiant, Bloodshot", revela. "No había mucho de *Shadow Man* en aquel momento, pero el plan era usar su motor de juego para dar un buen arranque a *Bloodshot*". Con el último


» Un selección de recuerdos de Trevor Storey.

proyecto pecando de falta de dirección y un cambio de enfoque en el desarrollo de PlayStation a PC (que causó la caída al final del motor de *Shadow Man* y demasiado tiempo dedicado a la reconstrucción de la tecnología), fue inevitable que *Bloodshot* se cancelara a medida que *Shadow Man* crecía. "Estaba absorto en ello para ayudar con la programación de la versión PC", recuerda Paul, "y esto generalmente implicaba recibir una gran hoja de papel con un mapa del nivel, la malla de niveles y un montón de materiales de los artistas. Mi trabajo era juntarlo todo para que todos los trucos y trampas funcionaran, las puertas se desbloqueaban cuando le dabas a un botón en particular, los tranvías se movieran cuando entrabas, las cinemáticas se activaran en el momento correcto, y así sucesivamente".

Pero quizás el papel más decisivo de Paul fue la creación del sistema de animación. "Los artistas podían animar personajes simplemente bien, pero no había lugar para otros objetos, lo que tenía que hacerse en código. Esto incluía la apertura y el cierre de puertas, plataformas deslizantes y, de lo que estoy más orgulloso, un gran martillo que se balancea y golpea un monolito, formando un puente". La versión PC de *Shadow Man* fue inicialmente la única plataforma planeada. Tras cosechar un gran éxito en consolas, Acclaim estaba ansiosa por aumentar su participación en el mercado de PC. Cuando el juego se expandió a las consolas, Acclaim retuvo la versión finalizada de PC mientras se terminaban las otras versiones.

Si bien la fuerza motriz de la historia permaneció con Simon Phipps y Guy Miller, artistas como Nick Patrick y Trevor Storey también tuvieron un papel importante a la hora de dar forma a la extraordinaria estética y el diseño de *Shadow Man*. "Comencé como artista principal y trabajé como creador de niveles, diseñador de efectos y front-end", explica Trevor. "Pensé que la historia se estaba resquebrajando y realmente nos arrastró durante el desarrollo". Nick Patrick, que comenzó como artista conceptual en el proyecto, está de acuerdo. "Guy y Simon presionaron para mantener una historia en el juego que fuera desconcertante y perturbadora. Trabajé muy de cerca con Trevor, y tuvimos que mantener un aspecto constante con los niveles. Recuerdo que jugábamos mucho a *Quake* a la hora de la comida en aquel momento. ¡Creo que en algún momento perdió y entonces su ratón despegó y me golpeó en la parte posterior de la cabeza!".

Shadow Man tuvo un desarrollo complicado.

"VALIANTEMENTE" HACIA ADELANTE

BREVE HISTORIA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS DE VALIANT

TUROK: DINOSAUR HUNTER





■ Lanzado en Europa a la vez que la N64, fue un gran éxito y allanó el camino para múltiples secuelas. Desarrollado por Iguana Entertainment (el estudio de Acclaim en Austin, Texas), este FPS tenía sus defectos, pero se benefició de la escasez de títulos similares en N64. Las críticas variadas del Turok de 2008 en Xbox 360 y PS3 parecen haber terminado la franquicia por ahora, aunque las recientes remasterizaciones resultaron ser muy populares entre los jugadores.

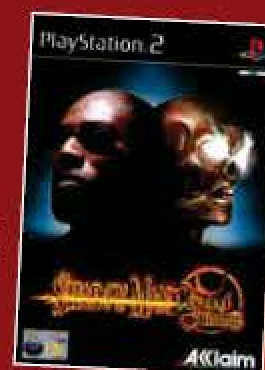
ARMORINES





■ Creados como adversarios para el superhéroe X-O Manowar, los Armorines eran un equipo de supersoldados financiado por el gobierno, y una elección lógica para un videojuego. Este otro FPS usó el mismo motor que *Turok 2*, pero fue mal recibido y las bajas ventas hicieron que no hubiera más títulos de la saga. Una pena, ya que su temática de hombre contra bichos al estilo *Starship Troopers* podría haber sido un ganador si se hubiera implementado mejor.

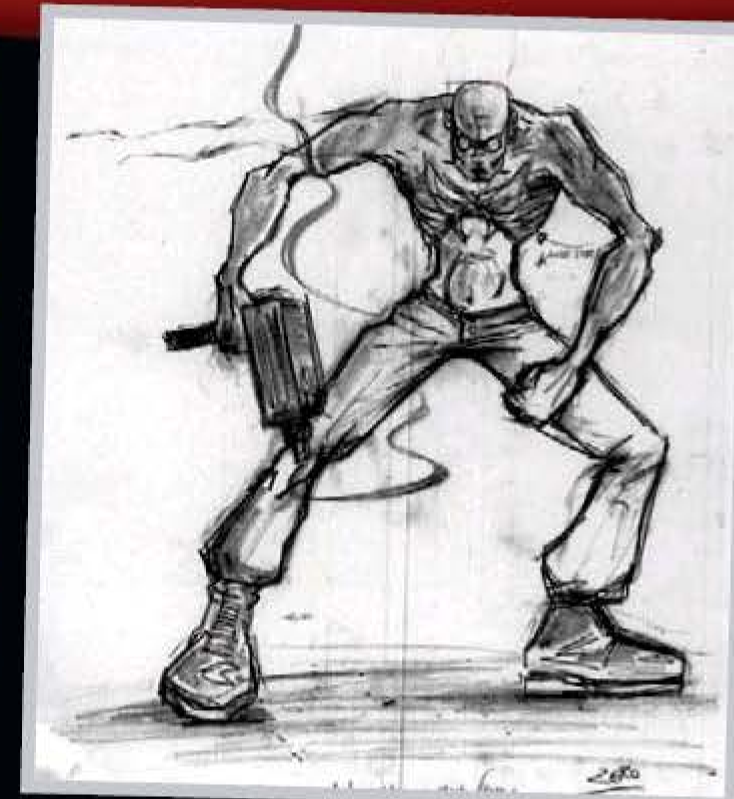
SHADOW MAN





■ A pesar de su fallido debut en PlayStation, *Shadow Man* vendió lo suficientemente bien como para garantizar una secuela, aunque dado el escaso esfuerzo dedicado al anterior, fue un poco raro que *Shadow Man: 2econd Coming* solo se lanzara en PS2. La secuela refleja más o menos el primer juego, con Armageddon esta vez amenazado por un par de demonios conocidos como Asmodeus y Grigori. El colapso de Acclaim dos años finiquitó la saga, aunque el cómic se reinició por un corto periodo en 2012.


» [PC] Mike viaja entre los dos mundos usando el oso de peluche que le dio su hermano antes de morir.





▶ Con Simon y Guy trabajando en el diseño central, las comparaciones con *Tomb Raider* eran inevitables, aunque algo fuera de lugar, según Jason. "El éxito [de *Tomb Raider*] nos ayudó a apreciar el potencial del juego", admite, "pero diría que las principales inspiraciones fueron *Mario 64* y *Zelda*. Ambos títulos utilizaron mundos 3D en expansión y nos encantaba la forma en la que se basaban en un núcleo central; el mundo se expandía a medida que el jugador aumentaba sus habilidades".

El equipo también prefirió los controles dinámicos que los plataformas de Nintendo pulían a la perfección. "Queríamos emular eso", continúa Jason. "Solía sentirme muy frustrado por los controles dirigidos por la animación de los primeros *Tomb Raider*". El eje central creó sus propios problemas de diseño, especialmente en la construcción de los niveles.

Dado que se requería que el jugador volviera a visitar las ubicaciones del principio para explorar más a fondo gracias a las nuevas armas y habilidades, se necesitaba una considerable planificación para garantizar que todo operara de forma lógica. Los diseñadores descubrieron que la técnica más fácil (y más rápida) era esbozar un nivel en papel antes de pasarlo a los modeladores que lo construirían, texturizarían e iluminarían.

Con la versión del cómic de la Zona Muerta en un área negra y desolada, se dejó a la imaginación del departamento de arte darle a esta parte del juego su aspecto detallado y sobrenatural. "Trabajé bastante en el manicomio", dice Nick, "así que esas fueron mis partes favoritas. El diseño de niveles estaba bien planeado, pero cuando miro hacia atrás, me sorprende la sensación de vacío de algunos lugares. Hay bastantes pasillos con poco contenido".

El manicomio es una parte magníficamente diseñada, y también se utiliza como centro para algunos de los niveles posteriores. "Algunas de mis secciones favoritas eran las del manicomio", concuerda Jason, "cosa que creo que se debe a las criaturas extrañas y maravillosas, y también al edificio de viviendas de Nueva York, que era evocador y espeluznante".

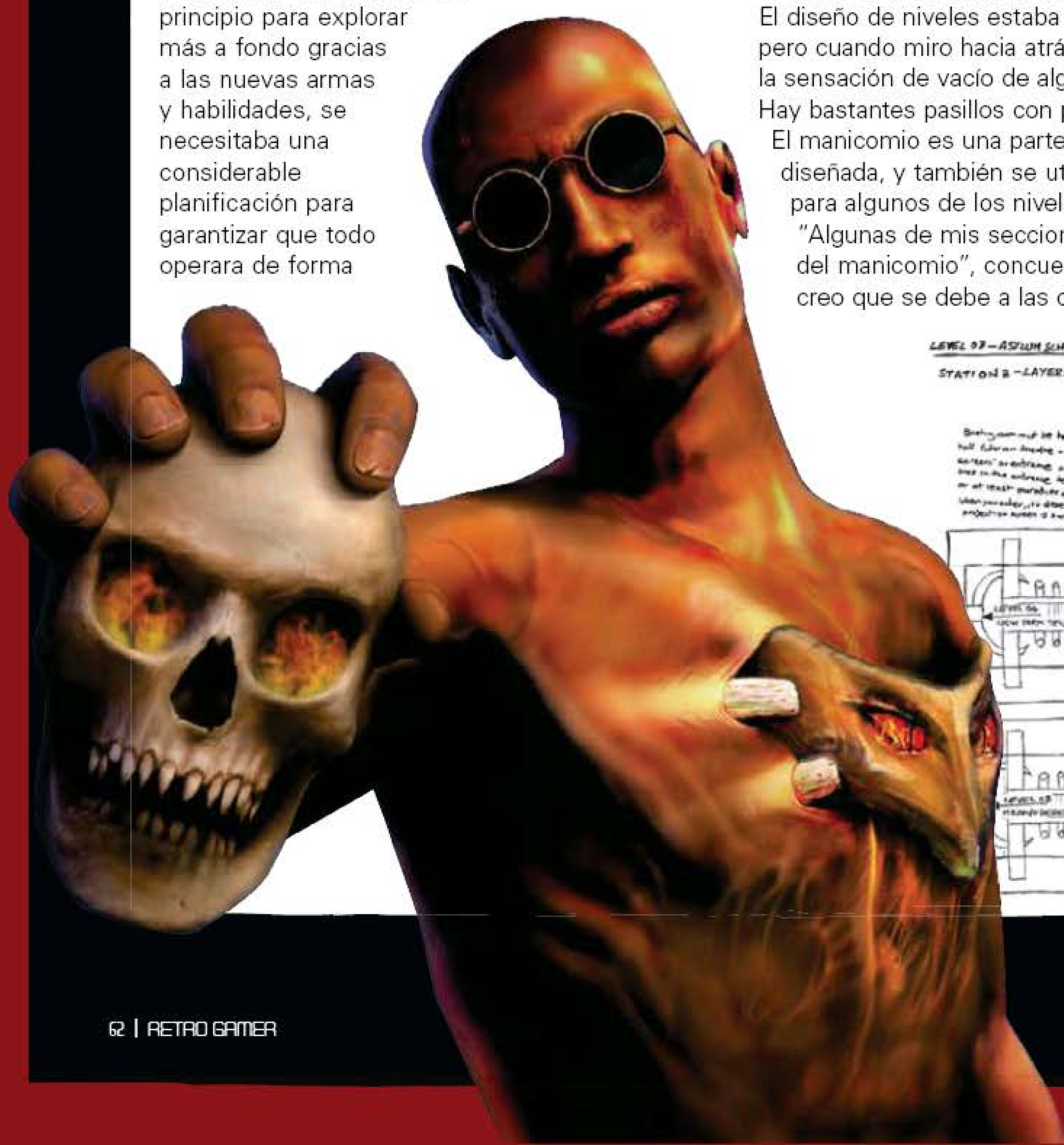
A nivel técnico, *Shadow Man* supuso un gran desafío para el estudio. "Tuvimos que construir todas las herramientas y tecnología 3D, incluido nuestro propio motor, llamado VISTA", continúa Jason. "El diseño era ambicioso, ya que precisaba de grandes ubicaciones interiores y exteriores con transiciones perfectas, lo que en aquel momento era extraordinario. También queríamos un sistema dinámico de animación para poder tener un sistema de control más versátil. Esto permitió que el héroe corriera mientras apuntaba sus dos armas en diferentes direcciones". Mike LeRoi también poseía habilidades atléticas asombrosas, con su esbelta figura saltando por cada nivel, agarrándose a las cornisas con una mano y fulminando demonios con la otra. Todos los controles debían estar bien ajustados para que estos movimientos complejos operaran correctamente.

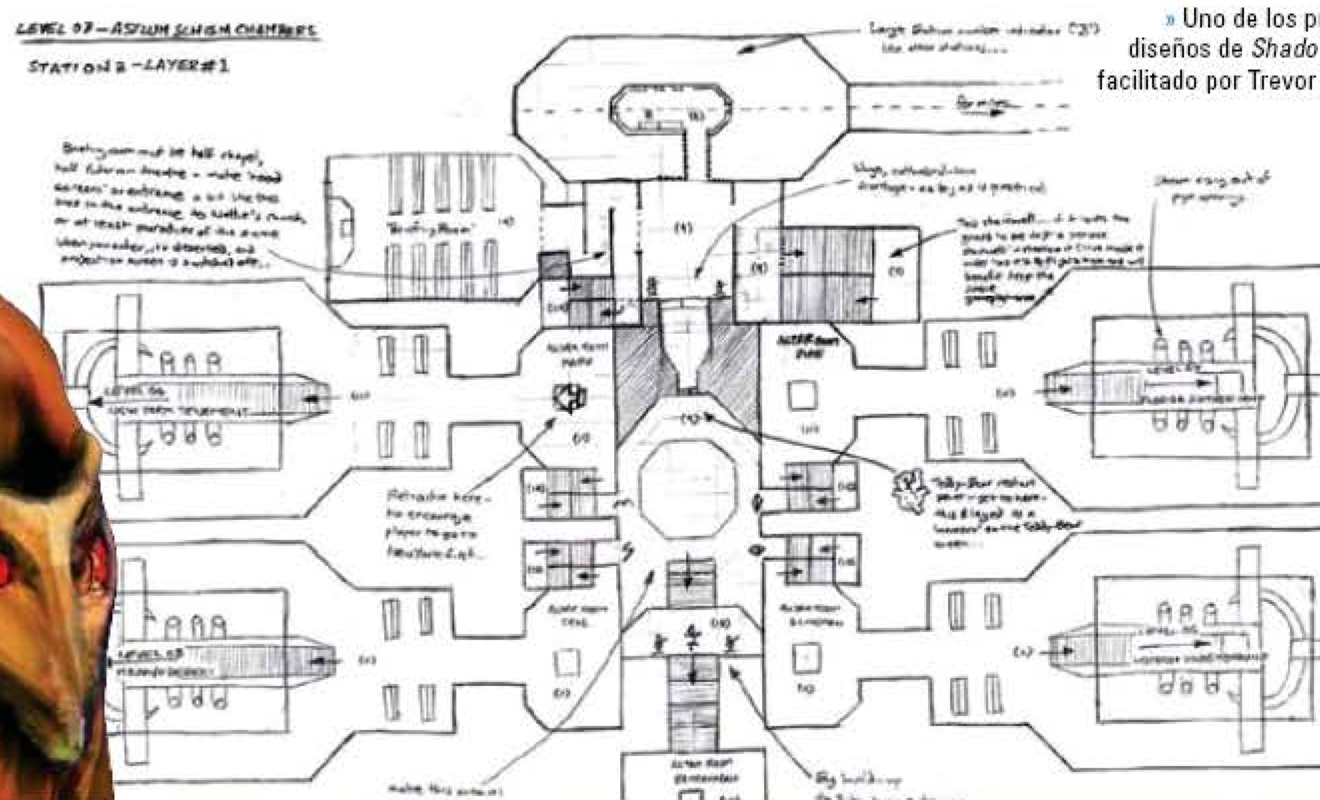
ANALIZANDO EL CONTEXTO

EL PROGRAMADOR PAUL TAYLOR EXPLICA CÓMO UN TRÁGICO INCIDENTE AFECTÓ AL JUEGO



"Sucedió justo al final, cuando estábamos terminando la versión PC. La infame masacre en el instituto de Columbine tuvo lugar en abril de 1999, y esto llevó a la repentina opinión de que los videojuegos violentos fueron un factor clave. Creo que se citó al CEO de Acclaim, Greg Fischbach, ante un comité del Senado que investigaba el tema, o algo así. Después, como resultado de lo que se discutió, o del nerviosismo sobre la percepción pública de los juegos violentos, llegó la orden de rebajar el tono de *Shadow Man*. El gore se redujo en todos los ámbitos, y a toda velocidad. Di con un bug interesante causado por esta censura express. Había una habitación donde el techo de azulejos sangraba si se le disparaba. La detección de colisiones reportaba que la bala estaba impactando sobre carne, así que la rastreé pensando que estaba impactando en algo más, posiblemente fuera de la habitación. No encontré nada roto, pero reveló que había un cuerpo sujeto al techo con instrumentos quirúrgicos. Cómo se trabajaba contrarreloj, simplemente eliminaron las texturas, haciéndolo invisible. Hay rumores de que existen copias anteriores a Columbine de *Shadow Man* por ahí, pero nunca he visto una".





» Uno de los primeros diseños de *Shadow Man*, facilitado por Trevor Storey.


» [N64] La versión de Nintendo 64 fue excelente y comparable gráficamente al juego de PC


» [PC] Algunos escenarios del mundo real (como esta estación de Metro) eran más espeluznantes que la Zona Muerta.

Otro elemento minusvalorado en su día fue el sonido. El veterano de Ocean Software, Tim Haywood, fue recomendado por otro ex-trabajador de Ocean que ahora programaba en Tees. "No tenían personal de sonido, así que tuve que comenzar desde cero yo solo", dice Tim. "Fue emocionante porque no tenía nada más que un PC, Sound Forge, un dispositivo de grabación simple y un CD para pruebas". Tim improvisó antes de que se le concediera equipo adicional. Al poco el departamento se había expandido para añadir un Kurzweil K2500R, un procesador de voz, una guitarra y una gran librería de samples.

El primer trabajo de Tim fue proporcionar todo el sonido para *Shadow Man*. "Fui director de sonido, compositor, diseñador de sonido, tester, casting de voces, director de voz, actor, editor de diálogos, implementador de audio y evangelista en eventos de videojuegos", sonríe. "Y realmente era una página en blanco. Teníamos los cómics como referencia y hablé con Guy [Miller] y elegimos varias referencias cinematográficas en las que basarnos. El resto del audio proviene del estilo visual del juego y de cómo me hacía sentir".

La versión principal de *Shadow Man* (PC) implementó el sistema de sonido de Miles, primitivo para los estándares actuales, pero altamente efectivo en 1999. "Cuando caminabas por las áreas de un nivel, escuchabas el sonido ambiental procedente de muchos lugares y se mimetizaba muy bien para la época", cuenta Tim, que a pesar del menor almacenamiento del N64, usó tecnología de compresión para exprimir las voces y la música en el cartucho. "Simplemente rebajamos la calidad donde se requería. La versión PlayStation fue la que más sufrió. Solo tenía 90 efectos de sonido de los 600 originales".

Ah, el port de PlayStation. Si bien las versiones PC, N64 y Dreamcast de *Shadow Man* fueron bien recibidas, las cosas fueron un poco diferentes en la consola de Sony. "Acclaim decidió al final que querían un port PlayStation", lamenta Jason. Desafortunadamente, la falta de experiencia con la consola, junto con una presión de tiempo extrema, significaba que la versión fue muy inferior. También fue un movimiento extraordinario para Acclaim, que hasta ese momento se había forjado su reputación con las consolas de Nintendo. "Entendimos su razonamiento: fue una gran oportunidad de llevar el juego a la plataforma más grande. Pero fue una pesadilla técnica y no estábamos muy contentos con el resultado final".

Las ventas no fueron impresionantes en comparación con las de N64, probablemente un reflejo de la gran cantidad de aventuras similares en PlayStation. Los juegos de temática adulta eran más raros en N64, y *Shadow Man* ocupó cuidadosamente ese nicho. En Dreamcast las cosas fueron aún mejor, ya que la potente consola de Sega apenas sudó al emular la versión PC. "Literalmente cogimos la versión PC y la metimos en el compilador de Dreamcast", dice el programador Paul Taylor. "Por supuesto, no funcionó... pero luego cortamos todo el código específico de PC hasta que el compilador dejó de quejarse. Estaba bastante orgulloso de equipo: logramos una conversión decente en los seis meses que estimamos originalmente".

Si bien es inevitable que el desarrollo de un juego tan complejo causara pequeñas disputas, la experiencia de aprendizaje hizo que la mayoría del equipo recuerde su creación con cariño. "Me encantó esa época", recuerda Trevor, "estaba trabajando con un grupo fabuloso; muchos de ellos todavía son mis amigos". El colega de Trevor en el departamento de arte y diseño, Nick Patrick, añade: "Aprendí mucho de *Shadow Man*. Fue el primer gran juego 3D que produjo Acclaim Teesside, y fue duro: cuando entramos en fase de crunch, creo recordar que vieron a Tim [Haywood] deambulando por los pasillos una noche, había estado durmiendo en su oficina".

De hecho, Tim había estado viviendo en Acclaim: "Viví allí durante aproximadamente un año y tenía una habitación con una cama", dice. "Había duchas y una cocina, así que tenía todo lo que necesitaba. Pero fue, y sigue siendo, la mejor experiencia en desarrollo de videojuegos que he tenido. La forma en que se hizo es la forma en que se deben hacer los juegos, con una profunda inmersión en el tema y una pasión total por el proceso y el contenido". El director del estudio, Jason Falcus, admite que también aprendió mucho: "estoy orgulloso de haber estado involucrado con *Shadow Man*. Fue un proyecto ambicioso, pero creo que al final fue un juego excelente, del que la gente todavía habla hoy". Jason da en el clavo, ya que Nightdive Studios ha anunciado hace poco una remasterización de *Shadow Man*. Parece que las aventuras de Mike LeRoi están lejos de terminar... ✱



SHADOW MAN REMASTERED

MIKE LEROI RESUCITARÁ EN 4K

Aunque es muy poco probable que tengamos un tercer juego de *Shadow Man* en breve, parece que Mike LeRoi no se está durmiendo en los laureles.

Después de trabajar en las remasterizaciones de *Turok: Dinosaur Hunter*, *Turok 2: Seeds Of Evil*, *Forsaken* y el excelente *Doom 64*, Nightdive Studios reveló que uno de los juegos que lanzará a continuación será *Shadow Man*. La compañía ya distribuyó el juego original de PC en servicios como Steam en 2014, tras hacerse con los derechos de Acclaim, pero ahora tienen planes más ambiciosos para la aclamada aventura de acción.

***Shadow Man Remastered* está previsto para 2021, y también se espera que mejore notablemente. Creado con el motor 'Kex' de Nightdive, esta remasterización contará con pantalla panorámica 4K, renderizado HDR, mapeo dinámico de sombras, así como arte, sonido y recursos mejorados. Además se incluirá el contenido que faltaba en el juego original, algo que Nightdive había logrado ya en su remasterización de *Doom 64*.**

Añadamos el hecho de que el estudio probablemente hará muchos otros ajustes a los controles de *Shadow Man*, tal y como hace con prácticamente todas sus nuevas remasterizaciones. De repente el futuro de Mike LeRoi vuelve a ser radiante.

LA FALLIDA PROMESA CYBERPUNK DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL


» [PC] *Metal Gear Solid 2* fue más que una inspiración para el equipo.


» *Duality* fue su primer proyecto, tras realizar encargos para otros estudios.


» Poblar un universo cyberpunk desde cero dio alas a la creatividad de los diseñadores como Alberto Gordillo.

D*uality* podía haber sido uno de los grandes juegos españoles", asegura Guillermo Tostón, antiguo jefe del equipo de grafistas y socio fundador de la empresa Trilobite Graphics. "Profesionalmente estoy muy orgulloso de la calidad gráfica y técnica que conseguimos, y participar en este proyecto nos abrió muchas puertas". El tiempo ha sido cruel con *Duality*. Veinte años que, al igual que una tormenta de arena, han ido tapando los secretos de este fallido proyecto español. Poco o nada queda para el recuerdo de aquella aventura de acción, exploración y sigilo con toques de RPG y puzles, que buscaba trasladar al jugador a un universo cyberpunk.

Hay que situar el inicio de esta historia en el final del desarrollo de *Commandos: Behind Enemy Lines* (Pyro Studios, 1998). Tres miembros de su departamento gráfico (Asier Hernáez, Jorge Gómez Mourelle y Guillermo Tostón) comenzaron a barruntar la idea de abandonar la compañía de los hermanos Pérez-Dolset y fundar su propio proyecto empresarial, pero carecían del componente comercial. Al final se sumó el hermano de Asier, Íñigo Hernáez, quién asumió ese rol. A finales de 1998, los cuatro constituyeron en un bajo de la calle Dr. Gómez Ulla de Madrid la empresa Trilobite Graphics, un estudio de desarrollo visual y gráficos para otras compañías.

Los primeros encargos les llegaron gracias a las buenas relaciones que los socios tenían con empresas como Revistronic, FX Interactive o la mismísima Pyro Studios. Según nos cuenta Guillermo Tostón, colaboraban en los proyectos que venían de Revistronic y, a su vez, ellos les daban apoyo a los suyos. Sobre todo en la parte de código ya que, por aquel

ALITY

Duality lo tenía todo para convertirse en el mejor videojuego español: financiación internacional, un talentoso equipo, tecnología de última generación y un universo cyberpunk capaz de atraer las miradas de la prensa internacional. Sin embargo, problemas internos y la Guerra de Irak se llevaron por delante la creación de Trilobite Graphics.

Por Julen Zaballa García

entonces, no disponían de recursos propios. La relación más duradera llegó de la mano de FX Interactive a la que les hacían efectos como explosiones, fuegos o fluidos.

UNA CONVERSACIÓN INFORMAL

Pasado un tiempo, en Trilobite empezaron a valorar la posibilidad de crear sus propios videojuegos. Esta idea surge de otro proyecto que no llegó a ver la luz. En concreto, de la versión para PC de *El Cansamino*, un concurso de preguntas y respuestas, creado por los populares humoristas Faemino y Cansado, donde ganaba aquel que contestara de la forma más surrealista posible. Una idea que el dúo terminaría trasladando a la revista digital *La Mandíbula* (*www.lamandibula.com*).

Por aquel entonces, Asier Hernáez ya había dejado Trilobite Graphics para hacer las Américas, en concreto, al estudio de Phantagram en Los Ángeles. Coincide en el tiempo que los coreanos se encontraban en plena expansión internacional. Buscaban abrir nuevos estudios que se hicieran cargo de sus franquicias y engordar así su catálogo de juegos. Hernáez se enteró del plan en una conversación informal con uno de los directivos y, ni corto ni perezoso, le habló de Trilobite y del equipo que lo conformaba. La propuesta no cayó en saco roto sino que atrajo la atención de los coreanos. Además, España estaba de moda gracias a la proyección internacional de Pyro Studios y su *Commandos*, sin olvidar que el salario de los españoles "era una quinta parte de lo que se cobraba en Estados Unidos", señala el también antiguo grafista de *Duality*, Alberto Moreno. Tras unas largas negociaciones, Phantagram firmó un acuerdo con los españoles por el que adquirieron una parte de la empresa a cambio de una importante inyección de capital.

El periódico *El Mundo* publicó en sus páginas que el acuerdo alcanzó los 500 millones de pesetas, un montante "exagerado" según Tostón. "La operación de ampliación de capital estaba pactada en 2 millones de euros (unos 330 millones de pesetas al cambio). Sin embargo, no llegamos a recibir la totalidad del dinero. 250.000 euros se quedaron en el limbo debido a la posterior quiebra de Phantagram", matiza.



» Guillermo Tostón trabaja actualmente en Quixel (Epic Games) junto a Alberto Moreno.

La operación convirtió a los coreanos en miembros del Consejo de Administración en pleno derecho, y participaban en todas la decisiones importantes de la compañía; mientras, del día a día, se encargaban Hernáez, Gómez Mourelle y Tostón. Según este último, el CEO de Phantagram, Sang-Youn Lee, y la vicepresidenta y responsable de negocio internacional de la compañía, Sejun Kim, visitaron en varias ocasiones las oficinas de Trilobite y mantuvieron distendidas charlas con miembros del equipo.



» Sang-Youn Lee formó parte de la primera generación de desarrolladores coreanos.

El talento que habían reunido Trilobite era impresionante. Unos auténticos fuera de serie en sus respectivas disciplinas. Sólo había que hacer un breve repaso de algunos nombres propios que formaban parte del estudio madrileño para darse cuenta de ello. Hablamos de Unai Landa (jefe de tecnología), Álex Camaño (jefe de diseño) y Arturo Ramírez Montesinos (jefe de programación) que provenían ▶





» [PC] La calidad gráfica obtenida por Trilobyte para *Duality* ponía en aprietos a los PC más potentes de la época.

del núcleo central de desarrollo de Pyro Studios; pero también de otras compañías como Dinamic Multimedia, como era el caso del ya mentado Alberto Moreno, Emilio Serrano y su hermano Javier. A estos se sumaban otros ilustres de la industria española del videojuego: Alberto Gordillo, Jorge Sánchez Magdaleno, Juan Antonio Alcázar, Fran Saa y Daniel Nombela, entre otros.

UN UNIVERSO DUAL

En Trilobite comenzaron a diseñar una propuesta cyberpunk que conjugaba aventura, acción, dosis de rol y puzles: *Duality*. El primer documento oficial del videojuego de Trilobite cuenta con fecha de inicio el 16 de diciembre del año 2000, aunque existe un primer esbozo de su historia fechado en septiembre, según nos detalla Guillermo Tostón. No sólo eso, durante los primeros meses el videojuego español tenía otro nombre: *Human Nature*. Más adelante, en octubre de 2001, se decantaron por *Duality*.

Su argumento llevaba al jugador a controlar a Travis, un mercenario encargado de la seguridad de una gran corporación. En un momento dado recibía un aviso: miembros de una empresa competidora estaban intentando hacerse con los planos de uno de los productos estrella de la compañía. A pesar de los intentos de Travis por detenerles, la misión termina siendo un auténtico fracaso. Este era el punto de partida de una trama compleja y oscura que implicaba a diferentes esferas del poder político, económico y religioso del universo cyberpunk creado para *Duality*.

El equipo de Trilobite tenía planeado desarrollar tres personajes jugables, un mercenario, una hacker y un científico, cada uno con sus propias habilidades. Por ejemplo, con Travis *Duality* potenciaba el componente de acción;



» *Duality* conjugaba aventura, RPG y acción, todo ello ambientado en un mundo ciberpunk.



» En *Duality* el mundo real y el ciberespacio coexistían y se influían mutuamente.



» Los coreanos quedaron impresionados del talento reunido en Trilobite: verdaderos cracks del desarrollo. Después del fracaso de *Duality*, la mayoría consiguieron mantenerse en el sector trabajando para empresas de renombre internacional.

mientras que con la hacker el título se escoraba hacia la infiltración, el pirateo de terminales, trampas y sensores. Por último, la aventura protagonizada por el científico se alejaba completamente de las anteriores propuestas para centrarse en el mundo cibernético con una gran presencia de enigmas y puzles.

De esta manera y, a lo largo de las 40 misiones, cada uno de los personajes jugables iría descubriendo una ramificación de la historia, obligando al usuario a volver a *Duality* si quería conocer el argumento al completo. "Era muy ambicioso", reconoce Alberto Moreno. Incluso querían que el jugador pudiera superar las misiones de manera diferente, muy al estilo de lo ofrecía *Deus Ex* (Ion Storm, 2000).

Las primeras imágenes públicas de *Duality* se vieron durante el ECTS de 2001. Allí se presentó su primer tráiler. Alberto Moreno explica a *Retro Gamer* que "se trataba de un render donde se podía ver el tope de calidad que podía dar el equipo de Trilobite". Los medios de comunicación especializados no dudaron en compararlo con *Metal Gear Solid 2* (Konami, 1999) debido a su acabado visual. No en vano, fue uno de los títulos de referencia del equipo de grafistas.

Tras el hype creado, en Trilobyte tenían el reto de transformar aquel tráiler en un juego para PC, la primera Xbox y PlayStation 2. Durante el siguiente año y medio, los madrileños realizaron un trabajo bestial. El equipo de grafistas liderado por Tostón elaboraron un total de mil concepts arts. "Todo lo que iba a aparecer en el juego estaba dibujado previamente: escenarios, vehículos, personajes, etc". De hecho, añade Moreno, los casi medio centenar de personajes del juego estaban totalmente terminados y riggeados" (implementados el esqueleto para su posterior animación).

A la par, el equipo de programadores capitaneados por Unai Landa, desarrollaron un motor específico para *Duality*. Por aquel entonces, las licencias de los engines eran extremadamente caras y compensaba invertir parte del desarrollo en crear uno motor propio. Como el juego tenía que salir en PC, Xbox y PS2, los programadores elaboraron una tecnología que permitía exportar el juego casi directamente, sin tener que hacer ningún apaño. Un trabajo que, en opinión de Moreno, "les consumió una gran parte de su tiempo" y acarreó un fuerte retraso en el lanzamiento del juego, previsto inicialmente para finales de 2002.

Todo este trabajo se le comunicaba a los coreanos a través de reportes oficiales iterando sobre la biblia del juego. Se trataba de un documento en HTML con formato *Windows Help* que contenía todos los pormenores del proyecto, incluida planificación y procedimientos, organizado por departamentos. En este sentido, servía tanto para consultas internas como para dar cuenta del estado del proyecto.

Para algunos ex-integrantes de Trilobyte hablar de Duality continúa siendo incómodo





» [PC] Permitía controlar a tres personajes (mercenario, hacker y científico).

TODO COMIENZA A TORCERSE

El retraso causado por el desarrollo del motor del juego no fue el único problema de *Duality*. "Visualmente era muy bonito pero no había juego", se sincera el grafista Alberto Moreno. "Los que estábamos en Trilobite pensábamos que hacer gráficos o desarrollar una tecnología guay era más que suficiente para crear un videojuego divertido. Estábamos equivocados. Nos faltaba la figura del game designer, alguien capaz de tener ideas y aterrizarlas para que el juego funcionase". Una labor que estaba en manos del programador vasco Álex Camaño, cuyo empeño en esta tarea no fue suficiente. Incluso estuvieron buscando un diseñador de juego que diera apoyo al vasco. "No encontramos a nadie decente", reconoce Alberto Moreno.

Con el ambiente enrarecido, Aaron Rigby llego a Trilobyte a poner orden y reenfocar el desarrollo

▶ Los problemas de *Duality* iban más allá del juego. El año y medio de retraso había pasado factura a todo el equipo de Trilobite. Estaban divididos. Las fricciones entre compañeros, incluso entre los tres socios, eran una constante que lastraban el desarrollo. La situación llegó a tal extremo que el grupo de grafistas organizó un motín. *Duality*, aquella promesa del videojuego español, era oficialmente un barco a la deriva.

Aquel caos llegó a los oídos de Phantagram y decidieron tomar cartas en el asunto. Además de enmendar la plana, enviaron a un supervisor para hacer frente aquel desgobierno y liderar el proyecto *Duality*. Su nombre: Aaron Rigby.

Rigby no era un cualquiera. Había sido productor en el estudio de Nueva York de Take 2 Interactive y había participado en el desarrollo de *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001) y *Mafia* (Illusion Softworks, 2002). Tostón y Moreno coinciden en que era un tipo muy peculiar. "Le gustaba el heavy, la fiesta y tenía muy mala hostia. Le faltaba un dedo de la mano y, cuando le preguntabas sobre ello, te contaba que le habían pegado un tiro en una discoteca".

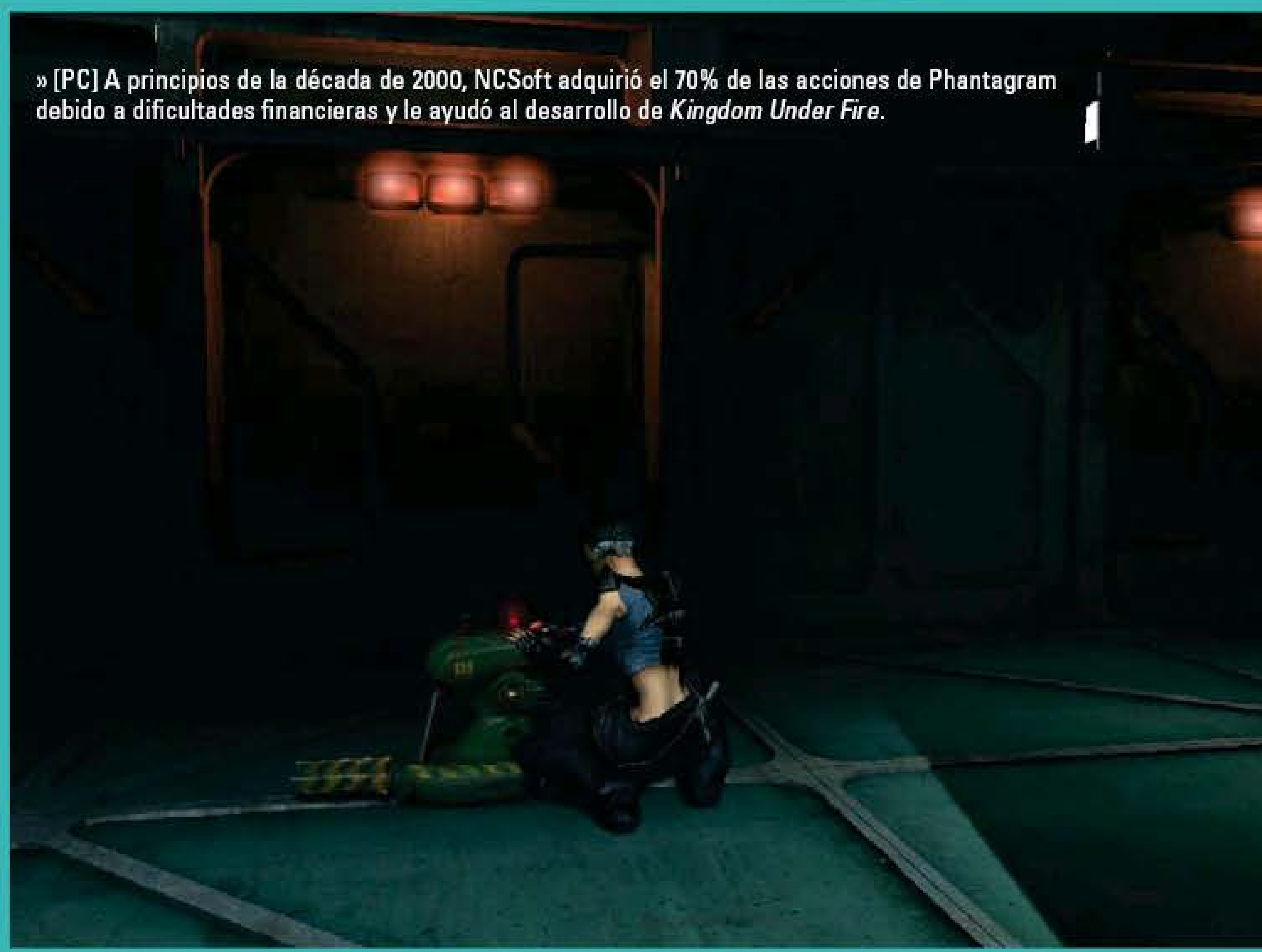
Rigby llegó a Madrid en abril de 2002 y, en pocos días consiguió hacer que los programadores se centraran y comenzasen a mantener reuniones de trabajo con los artistas. También ayudó a Álex Camaño en las labores de coordinación entre los equipos de arte y programación para que el diseño de juego saliera adelante. Sin duda, fue el engranaje que le faltaba a Trilobite.



» Rigby sabía como motivar y tener contentos a los miembros de Trilobite.

No obstante, fuentes consultadas por *Retro Gamer* afirman que la presencia de Rigby no fue muy bien recibida por una parte de los socios fundadores. Sentían que el productor norteamericano menoscababa su autoridad; y el choque fue tan violento que, finalmente, se produjo la salida de Trilobite de Íñigo Hernáez. Alberto Moreno ratifica estas informaciones y añade que "no solo tenía discrepancias con Aaron Rigby, las tenía con el 80% de la plantilla y sus dos socios también querían su despido".

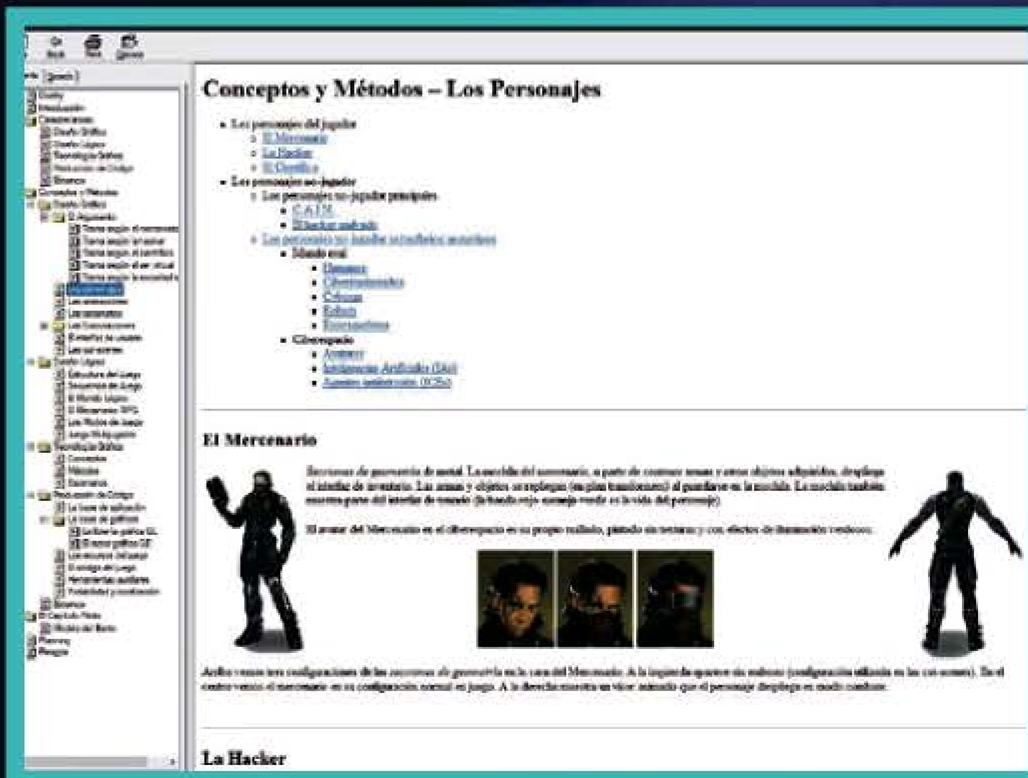
Sea como fuere, con Hernáez fuera de la empresa, el desarrollo de *Duality* se fue encauzando. Su equipo se centró en preparar un nuevo tráiler para el E3 de 2002, esta vez, con modelos y engine funcionando en tiempo real. "Seguía sin haber juego", insiste Alberto Moreno. "Mucho diseño, mucho gráfico... Lo podíamos haber llamado 'Paseos cyberpunk'", se burla. Aún sin gameplay, el juego volvió a ser la sensación del E3 y los medios especializados volvieron a alabar su propuesta y la calidad gráfica conseguida por el equipo de Trilobite.



» [PC] A principios de la década de 2000, NCSoft adquirió el 70% de las acciones de Phantagram debido a dificultades financieras y le ayudó al desarrollo de *Kingdom Under Fire*.



» Para hackear el sistema el jugador debía superar todo tipo de trampas y puzles.



» Tostón guarda la biblia del desarrollo de *Duality*. ¡Ojalá algún día tengamos acceso todo su contenido y podamos conocer todo lo qué nos perdimos!





» [PC] La feria E3 de 2002 otorgó a *Duality* el galardón al juego más esperado de ese año, según cuenta Moreno.

» Robots y humanoides mejorados iba a poner en aprietos a nuestros protagonistas en *Duality*. Eso nunca lo sabremos.

PHANTAGRAM SE DILUYE

Después de tantos escollos y sobresaltos, el desarrollo de *Duality* llevaba buen rumbo. El estudio madrileño estaba motivado e, incluso, convencido de que el juego iba a ser todo un éxito. Nada más lejos de la realidad. La combinación de una serie de factores externos generaron lo que nadie se esperaba: una tormenta perfecta. El final de *Duality* y de Trilobite es bastante triste e irónico. Justo en el momento en el que consiguieron encarrilar el proyecto, se produjo la quiebra de Phantagram.

Lo cierto es que en Trilobite no se enteraron de inmediato. Comenzaron a intuir que las cosas no iban bien. Empezaron los problemas de liquidez y el dinero pactado no llegaba o sufría retrasos. Más tarde se enteraron de que NCSoft, otra compañía de videojuegos coreana especializada en MMORPG y responsable de los juegos *Lineage* y *Guild Wars*, había adquirido la compañía y, al parecer, decidió cerrar todos los estudios que no tuvieran un título en desarrollo con opciones multijugador. Trilobite no fue la única víctima de esta medida. El estudio de Phantagram de Los Ángeles también sufrió las consecuencias y tuvieron que cerrar.

Después de quedarse sin socio inversor se lo comunicaron a la plantilla y pidieron unos meses de margen para buscar soluciones ya que, sin dinero, no podían pagar ni nóminas ni a los proveedores. Sin embargo, Trilobite contaba con una última bala en la recámara: el compromiso de NCSoft con Aaron Rigby de que si encontraba nuevos inversores los coreanos liberarían al estudio. ¡Y el productor estuvo a punto de conseguirlo!

"Hubo varios interesados con dos propuestas serias y muy maduradas", afirma Alberto Moreno. Una, la del estudio Crytek que veía la posibilidad de contar con un equipo de desarrollo en España. La otra llegó de la multinacional Microsoft. "Estaba interesada en ampliar su catálogo de Xbox con un juego tan prometedor como el nuestro", detalla el grafista.

Pero la esperanza del rescate sólo duró hasta el primer cuatrimestre de 2003, momento en el que estalló la Guerra de Irak. El conflicto generó una gran incertidumbre económica y todas las negociaciones quedaron suspendidas. Al final, tuvieron que cerrar las puertas de Trilobite para siempre. "Mandar a la calle a 20 personas no es fácil en ningún caso, y menos cuando has estado trabajando tan estrechamente con ellos", recuerda con amargura su co-fundador Guillermo Tostón.

Pero, más allá de los tráilers que se vieron en el ECTS y del E3, ¿*Duality* contó alguna vez con algún un prototipo jugable? "Existe un ejecutable preservado, pero no está optimizado para los ordenadores actuales", revela Alberto Moreno. "Se trata de una demo jugable a nivel Alpha en la que el personaje principal entra en un bar, tiene una conversación, le roban el arma y acaba persiguiendo al ladrón por unas calles. También hay un nivel en el ciberespacio donde se puede jugar a uno de los puzles".

Hoy día Tostón y Moreno reconocen que las principales causas de que *Duality* no llegara a publicarse fueron la falta de un diseño claro y conciso desde el principio del desarrollo y el retraso generado por la descoordinación entre programadores y artistas. Además, también destacan algunas decisiones empresariales que, a toro pasado, fueron poco acertadas.

"Si en 2002, durante el desarrollo de *Duality*, nos hubiéramos encargado de la segunda parte de *Total Annihilation*, tal y como propuso Phantagram, habría servido como buen punto de partida para coordinar bien al equipo, engrasarlo y ponerlo a funcionar", reflexiona Tostón.

Han pasado 20 años desde que se inició la aventura de *Duality*. Aunque dicen que el tiempo lo cura todo, aún sigue siendo un desarrollo agridulce para muchos de los antiguos miembros de Trilobite. A algunos les sirvió como trampolín para su carrera profesional y les permitió dar el salto a reconocidos estudios internacionales como Ubisoft Montreal, Lionhead Studios, Guerrilla Games, Gameloft, Mercury Steam o Digital Legends. Para otros, *Duality* continúa siendo un incómodo recuerdo y, por ello, han rehusado participar en este reportaje. Y es comprensible. Porque la intensidad con la que se viven los desarrollos es capaz de generar dolorosas cicatrices; sentimientos que, aún transcurrido el tiempo, son capaces de permanecer a flor de piel. *Duality* es uno de estos casos.

Agradecimientos a Guillermo Tostón y Alberto Gordillo por las imágenes cedidas.

forowarez.net

LA HISTORIA DE

DESTRUCTION DERBY

SUPUSO LA MEJOR DEMOSTRACIÓN DEL PODER DE PLAYSTATION EN SU LANZAMIENTO EN EUROPA, GRACIAS A UNOS ACCIDENTES DE LO MÁS ESPECTACULARES.

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD



» Martin Edmondson cofundó Reflections en 1984. Es responsable de muchos clásicos para ordenador. El estudio fue comprado por GT Interactive en 1998 y dejó el estudio en 2004, un par de años antes de que fuera adquirido por Ubisoft.

"Hicimos un juego más para Amiga", recuerda Martin Edmondson, ex-director de Reflections. Habla, por supuesto, del desafortunado juego de plataformas *Brian The Lion*, que se lanzó en 1994, justo cuando el mercado Amiga se iba a pique. Mike Troughton, que se unió al estudio justo al acabar la universidad, recuerda que el equipo estaba valorando si hacer algo para SNES o MD cuando Psygnosis, su editor, se puso en contacto con ellos. "Nos dijeron: 'Venid a nuestra oficina en Liverpool a ver una cosa", recuerda Mike. Aquella cosa resultó ser la PlayStation de Sony, aún inédita.

Sony había comprado Psygnosis en 1993 y el editor estaba encargando juegos para completar la línea del lanzamiento europeo de la consola. "Nos pidieron que iniciáramos un proyecto", señala Mike, y menciona que los juegos para Amiga *Stunt Car Racer* e *Indianapolis 500* fueron dos grandes influencias para lo que acabaría siendo *Destruction Derby*. El equipo había disfrutado mucho provocando accidentes masivos en *Indy 500*, lo que llevó a Mike a pensar: "¿Podríamos convertir eso en un juego?" Sin embargo, Martin recuerda que la idea de un juego sobre destrucción de automóviles se remonta a su infancia. "Cuando era pequeño, tendría 7 u 8 años, mi padre solía llevarme a ver los derbys de destrucción en el Reino Unido, las llamadas carreras explosivas. Me fascinaba toda aquella destrucción en los coches, así que cuando acababa la carrera saltaba la valla e iba a mirar todos los daños y todo el metal retorcido en los vehículos". Sin embargo, no todos en Psygnosis estaban de acuerdo con esa idea para empezar un nuevo juego. "Algunas personas a las que se lo enseñamos nos dijeron: es solo un juego de carreras con muchos choques", recuerda Martin. En ese momento el juego era solo un documento de diseño, por lo que el equipo volvió a la carga e hizo una demostración para ganarse a los escépticos. Aquello terminó siendo una especie de galería de tiro con coches. "Alineábamos un montón de autos, disparabas un coche contra ellos, se estrellaba, y toda la física se ponía en marcha, con todo volando por todas partes. Me había tirado toda la noche jugando con eso, solo por placer, y ese fue el momento en el que pensé que esto realmente iba a funcionar". La demostración ce-



» [PS] Un gigante GO gira sobre tu coche al inicio de la carrera. Era el comienzo de la era de las 3D y aquello era un anuncio del poder de PlayStation.



» [PlayStation] Martin Edmondson señala que Reflections recibió mucha ayuda de Sony en el período previo al lanzamiento de PlayStation. "Venían a vernos y nosotros a ellos. Tuvimos muchas reuniones".

» Mike Troughton se unió a Reflections a principios de los 90, pero se fue después de *Destruction Derby 2* para cofundar Pitbull Syndicate, el estudio detrás de *Test Drive 4, 5* y *6*.





» [PlayStation] Martin Edmondson recuerda que la piratería influyó bastante en el alejamiento de Reflections del Amiga: "Era un problema enorme y era difícil continuar trabajando para ese sistema".


» Robert Troughton dejó Reflections tras *Destruction Derby*. Trabajó por un breve período en *Scavenger*, pero regresó para crear Pitbull Syndicate con su hermano Mike.

rró el acuerdo; se daba el banderazo de salida para producir un juego que llegara a tiempo para el lanzamiento europeo de PlayStation en septiembre de 1995. Quedaban 9 meses, el tiempo escaseaba y el equipo de Reflections empezaba a trabajar con una plataforma nueva y desconocida. "Fue un gran salto pasar de Amiga a PlayStation", ríe Martin. "Nunca habíamos hecho un juego en 3D", recuerda Mike. "Tenía algo de experiencia haciendo 3D en Amiga, pero era para demostraciones y todo lo había aprendido de manera autodidacta. Nunca había leído nada sobre gráficos 3D, solo intentaba hacer los cálculos correctos".

Cuando comenzó el desarrollo, Mike comenzó a documentarse sobre cómo usar aquellas matrices y vectores para crear 3D. Por ello, Martin elogia a Mike por implementar la compleja física 3D de *Destruction Derby*: "Mike era un genio de las matemáticas, pero además la consola era relativamente fácil de programar. Recuerdo que, al día siguiente de recibir el kit de desarrollo, ya teníamos un triángulo girando en pantalla. En una semana teníamos

> "ALGUNAS PERSONAS NOS DIJERON: "ES SOLO UN JUEGO DE CARRERAS CON MUCHOS CHOQUES""
> **MARTIN EDMONDSON**

GAME ON!
MODOS DE JUEGO



WRECKIN' RACING
El modo principal te permite optar al pódium y sumar puntos destruyendo a tus competidores. Si terminas segundo en una carrera tienes la posibilidad de alcanzar el primer lugar si has causado suficientes daños en tu camino.



DESTRUCTION DERBY
El bowl original fue añadido en el último minuto por Reflections, pero se convirtió en una de las partes más memorables del título. 20 coches luchan por sobrevivir en esta arena circular que se mantuvo en entregas posteriores.



CAPTURE THE FLAG
Haciendo su debut en *Destruction Derby 64,* esta batalla Dos Vs Dos consistía en atrapar el banderín de tu oponente y devolverlo a tu base sano y salvo. Cuatro jugadores pueden jugar en pantalla dividida. Si no tienes amigos, la máquina toma el control del otro coche de tu equipo.



PASS DA BOMB
Apareció por primera vez en *Destruction Derby 64,* y fue remozado para *Destruction Derby Raw*. La idea es descargar el explosivo que aparece encima de tu coche aplastando a los enemigos antes de que se acabe el tiempo.



SKYSCRAPER
Destruction Derby Raw agregó batallas en la azotea de rascacielos con una alarmante falta de medidas de seguridad. Las batallas implican intentar empujar a tus amigos o enemigos sin caer al vacío.



ASSAULT
Este modo de ritmo rápido se desarrolla en una pista circular donde controlas un Humvee indestructible. El objetivo es protegerlo y mantenerlo en cabeza el mayor tiempo posible mientras atacas a los otros participantes para evitar que alcancen una buena clasificación.

SOBREVIVIR A LA DESTRUCCIÓN

SIGUE EN PISTA CON ESTOS CONSEJOS



USA LOS FRENOS

Esto no es *Mario Kart*: frenar es esencial. Intenta no chocarte contra los costados de los estrechos caminos del *Destruction Derby* original. Si no, el motor se parará mucho antes del final de la carrera. Ojo con los violentos giros de algunos circuitos, como Ocean Drive.



CUIDA EL RADIADOR

Los daños en la parte trasera y los lados del coche afectarán su manejo y velocidad, lo que incluso hará que gire constantemente hacia la izquierda o hacia la derecha. Pero mientras la parte delantera del automóvil esté intacta puedes seguir corriendo. Evita las colisiones frontales a toda costa o no verás la bandera de cuadros.



PONTE EL PRIMERO

Alcanza la pole y quédate ahí. No es tan fácil como parece, pero obtener una ventaja temprana hace las cosas mucho más fáciles. Te darán por detrás, algo mucho mejor que estar atrapado en el medio de la manada, siendo constantemente golpeado.



REDUCE EN LOS CRUCES

Un par de pistas presentan cruces de caminos que son absolutamente letales. Es fácil desviar el rumbo de los automóviles que se acercan por la izquierda o la derecha, lo que puede hacer que acabes golpeado y dirigido por el lado equivocado del circuito. Es mejor reducir la velocidad, e incluso perder la posición, y cruzar con cuidado.



APUNTA A LA ESQUINA TRASERA

Ya sabes que ganas puntos haciendo girar a otros coches, y la forma más segura de hacerlo es acercándote y empujando suavemente la esquina trasera izquierda o derecha. Chocar con otro coche de frente es una forma segura de destrozar tu radiador antes de que termine la carrera.



VE MARCHA ATRÁS

El juego intentará hacer que conduzcas hacia adelante si intentas dar marcha atrás en las pistas de carreras principales, pero ir hacia atrás es una táctica válida en el Bowl. De hecho, es bastante esencial si a tu radiador le queda un golpe.



[PlayStation] En *Destruction Derby 2* los coches podían volcarse por completo, provocando algunos choques tremendamente satisfactorios.

> MARTIN PENSABA QUE VER MUCHOS COCHES CHOCANDO EN UNA PISTA SERÍA UNA IDEA GENIAL
>
> MICHAEL TROUGHTON

una pista muy básica con un par de coches poligonales circulando. Los manuales de los kits de desarrollo no ayudaron mucho, ya que venían en japonés". Mike sabía que las difíciles APIs de los kits de desarrollo no les permitían utilizar toda la potencia de PlayStation.

"Siempre sospechamos que otros desarrolladores, como los de *Ridge Racer*, tal vez obtuvieron más acceso al hardware, porque lo que hacían era bastante impresionante". En ese momento, el hermano menor de Mike, Robert se había unido a Reflections, y el equipo central se había incrementado hasta las seis personas, con Russ Lazzari, Will Musson, Mike y Robert en programación, Phil Baxter haciendo el arte y Martin trabajando en los modelados. Robert recuerda cómo se enfrentaban constantemente a las limitaciones de la máquina de Sony: "Había muchos problemas derivados del hardware, así que había que asegurarse de que la máquina podía hacer eso en lo que estábamos pensando. Si miras otros



[PlayStation] Se podían elegir entre coches de novato, de aficionado o profesionales en *DD2*. Los posteriores ampliaron mucho la selección.





» [N64] Hasta cuatro jugadores podían competir en batallas multijugador en N64.



» [PS] El desarrollo de *DD2* fue igual de frenético, dice Edmondson: "Debido a la adición de más modos de carrera".



» [N64] La carrera se convierte en una matanza cuando te encuentras con vehículos que vienen en dirección contraria.

» [N64] Los colores en *DD64* son más vibrantes que los pastel de los primeros de PlayStation.



juegos que se lanzaron en ese momento, o incluso años después, no tenían tantos objetos dinámicos moviéndose. Aun así, el desafío era algo muy divertido", señala. "Disfrutábamos con la dificultad, eso hizo más interesante de alguna manera".

La naturaleza del juego significaba que los coches tenían que dañarse y había que convencer a las marcas, como recuerda Robert. "Conseguir que los fabricantes de automóviles estuvieran de acuerdo en que sus coches se dañaran era imposible en aquel momento". Martin recuerda el automóvil real que acabó entrando en el juego de alguna manera, el humilde Ford Granada. "Estuve en unas cien carreras reales durante el desarrollo, y lo que hacía era correr por los boxes, fotografiar cada coche de frente, de lado y desde la parte trasera. Luego todos salían, corrían y volvían hechos polvo, y yo de nuevo corría y fotografiaba exactamente los mismos coches para poder recrear sus daños. Se necesitaban un montón de fotografías para poder hacer una progresión de destrozos del automóvil, para que un coche pasara de no tener ni un rasguño a acabar destrozado. Las texturas en el juego eran fotografías de la progresión del daño de un Ford Granada, tomadas probablemente de un centenar de carreras donde se fotografió a otros tantos Ford Granada".

Teniendo en cuenta la dedicación de Martin a las carreras del Reino Unido, hay que preguntarse por qué *Destruction Derby* transcurre en EE.UU. "El punto de vista estadounidense buscaba darle un poco de glamour al juego, porque si alguna vez has estado en una carrera en el Reino Unido, sabrás que se trata de algo poco vistoso. Lo que hace la NASCAR o la IndyCar avergüenza a nuestro automovilismo en términos ceremoniosos". Con poco tiempo para el desarrollo, el trabajo en *Destruction Derby* fue intenso. Mike recuerda trabajar horas extras casi desde el principio, y Martin dice que el desarrollo se llevó a cabo "prácticamente todos los días de la semana". Inevitablemente, con tanta prisa por completar el juego, tuvieron que hacer recortes. Originalmente, *Destruction Derby* estaba destinado a tener un editor de pistas, pero Martin señala que la idea se abandonó durante el desarrollo. "No lo teníamos terminado, tenía muchos errores. Queríamos permitir a la gente hacer cualquier cosa con una pista, pero el número de permutaciones se volvió bastante inmanejable y se nos acabó el tiempo".

Una cosa que se mantuvo, contra todo pronóstico, fue el modo de dos jugadores usando el cable link de PlayStation. Martin recuerda que hubo "mucha presión por parte de Sony" para usar el cable link, y que desarrollar el modo de enlace fue "una pesadilla absoluta", ya que las dos máquinas, a menudo, no estaban sincronizadas. Como era de esperar, el cable link desapareció en su secuela. Teniendo en cuenta las prisas para terminar *Destruction Derby* a tiempo, es curioso que el nivel más famoso del juego, el Bowl similar a una arena, se agregó casi como una ocurrencia tardía, casi al final del desarrollo. "A Martin se le ocurrió la idea. Parecía genial ver a todos los coches estrellándose juntos en una gran arena", dice Mike, "y creo que básicamente se hizo en un período de, aproximadamente, dos días".

Finalmente, después de nueve fugaces meses de desarrollo, *Destruction Derby* salió a la venta en octubre de 1995, un par de semanas después del lanzamiento de PlayStation. Mike recuerda que "las críticas no fueron espectaculares", pero el juego fue un gran éxito, superando a *WipeOut* como juego más vendido. Las enormes ventas significaron la puesta en marcha, casi de manera inmediata, de una secuela. "No tuvimos mucho tiempo de inactividad después del primer juego", recuerda Mike. Martin comenta que con *Destruction Derby 2* querían introducir una escala mayor, que todo fuera más parecido a las carreras reales de NASCAR. En consecuencia, las pistas se hicieron más grandes, pero Mike quería "hacer que los accidentes fueran más espectaculares". Esto implicó reelaborar completamente el motor de física "simplista" del primer juego, así como minimizar las deformaciones de las texturas, un problema común de los primeros juegos de PlayStation. El campo de visión también se cambió para mejorar la sensación de velocidad, y la jugabilidad se volvió algo menos exigente cuando el coche sufría daños ▶



» [PlayStation] Cada una de las colisiones en *Destruction Derby Raw* tiene su propio nombre.



» [PlayStation] Martin Edmondson dice que Reflections no participó en *Destruction Derby Raw*: "Nunca estuvimos involucrados. Me hubiera gustado ayudar y asesorar, pero quisieron ponerle su propio sello".



» [PlayStation] LStudio 33, con sede en Liverpool, se hizo cargo del desarrollo de *Destruction Derby Raw*.



» [PlayStation] La paleta de colores de *Destruction Derby Raw* es notablemente más oscura que los tonos pastel de los dos primeros juegos.

graves. Para recrear la NASCAR, Martin y compañía se fueron a EE.UU. a ver las carreras y fotografiar coches, pero se encontraron con un escollo importante al intentar hacerlo. "Los equipos deportivos de EE.UU. no fueron de mucha ayuda", dice. "En el Reino Unido podías bajar a la pista de carreras con una cámara, saltar la barrera e ir a fotografiarlos. Sin embargo, en los EE.UU me paraban al verme y me decían: "¿Qué estás haciendo? Necesitas autorización de la dirección, tienes que firmar esto, aquello y lo otro, y no vas a poder hacerlo hoy». Además, muchas carreras estadounidenses se realizan de noche, y eso hizo que hacer las fotos fuera extremadamente difícil ". Como resultado, el equipo terminó diseñando su propia versión de los vehículos NASCAR desde cero. "Eso introdujo un elemento de estilo, dibujado a mano, que nunca me gustó", dice Martin. "No es que pensara que los artistas hicieran un mal trabajo, es solo que prefería ese aspecto fotorrealista". Martin tampoco estaba seguro de hacer las pistas más grandes. "Siempre tuve dudas sobre la decisión de hacer pistas más grandes. Eso hizo que los circuitos fueran más interesantes, los hizo más rápidos, pero echó a perder la intensidad de los choques porque los vehículos estaban más separados". Para compensar, el equipo usó bandas de goma para acercar los coches y así provocar más choques. *Destruction Derby 2* tendría un desarrollo similar al del primer juego, y se completaría en unos diez meses.

Mike recuerda que la exigencia fue peor en este segundo juego, debido a la cantidad de cambios introducidos. "Debido a que habíamos sido tan ambiciosos, tuvimos que reescribir por completo el motor de física", señala. "Comenzamos con la base del *Destruction Derby* original, pero cambiamos todo poco a poco". El trabajo valió la pena: tuvieron críticas enaltecedoras en su lanzamiento en 1996, como la de la Revista Oficial de PlayStation UK que lo describió como "tremendamente mejorado" o *Edge*, elogiando el nuevo motor 3D como "impresionante". También fue un éxito financiero, con ventas ligeramente más altas que las del original. Pero supuso el final de la implicación de Reflections en la serie. "Querían un tercer juego", dice Martin, "pero yo quería hacer *Driver*. Pensé que si no lo hacíamos en ese momento otros lo harían". Psygnosis tenía la propiedad intelectual de la serie, y con Reflections haciendo *Driver*, el editor tomó la inusual decisión de pedirle a Looking Glass Studios que hiciera una versión de *Destruction Derby* para N64. El estudio de EE.UU. era conocido por sus si-







[PlayStation 2] *Destruction Derby Arenas* fue la segunda entrada producida por Studio 33, y también resultó ser la última de la serie.



"SIEMPRE TUVE DUDAS SOBRE HACER PISTAS MÁS GRANDES. LOS CIRCUITOS SERÍAN MÁS RÁPIDOS, PERO SE PERDÍA LA INTENSIDAD DE LOS CHOQUES PORQUE LOS VEHÍCULOS ESTABAN MÁS SEPARADOS"

MARTIN EDMONDSON

NOVATADAS

Robert Troughton recuerda que trabajar en Reflections a principios de los 90 era como no haber salido de la universidad, debido a las novatadas. Recuerda que su primera tarea fue llevar una caja llena de latas de Coca-Cola medio vacías a la basura. La caja dejaba que desear, ya que el líquido vertido la había convertido en algo frágil. "Algunas de esas latas habían estado en los escritorios durante meses, porque en vez de contener bebida tenían una especie de aceite negro repugnante. Aun así, fue una risa", recuerda. "Siempre estábamos bromeando. Solíamos hacer rondos con una pelota para decidir quién haría la próxima cafetera. Se le daban toques a la pelota y al que se le cayera le tocaba hacer el café".

También tiene un buen recuerdo de las carreras de sillas, otro deporte de oficina que no acabó bien en alguna ocasión. Cuando el jefe del estudio, Martin Edmondson, no estaba en la oficina, los programadores añadieron un Easter Egg a una versión de *Destruction Derby* que debía enviarse a Sony para revisión. La combinación de ciertos botones en la pantalla de título revelaba una imagen de los desarrolladores, con la cabeza de Martin cómicamente ampliada y la del artista Phil Baxter encogida hacia abajo. Sony lo descubrió y se enfadó. "No querían cosas secretas en los juegos", explica Robert. "Si tenías un código o truco tenías que decírselo o te tiraban para atrás el juego".

muladores y juegos de rol inmersivos como *System Shock* y *Ultima Underworld*, por lo que parecía una decisión extraña. Sin embargo, *Destruction Derby 64* fue bien recibido. El desarrollo llevó año y medio y el juego finalmente salió en octubre de 1999, bajo el sello de THQ.

El modo principal se cambió por completo para *Destruction Derby 64*: en lugar de vueltas, las carreras tenían puntos de control y el enfoque en la destrucción de coches era mayor. Los vehículos comenzaban en grupos alrededor de la pista, mirando en direcciones opuestas, y los jugadores ahora ganaban puntos por las colisiones frontales. Pero *IGN* se quejó de que el juego ofrecía choques espectaculares al principio, pero acababa siendo un simulador de "carreras solitarias por pistas poco impresionantes". Aun así, los críticos elogiaron la introducción de nuevos modos multijugador como Bomb Tag y Capture The Flag.

Para el siguiente título, Psygnosis se acercó a Studio 33, con sede en Liverpool, que había sido formado por ex-trabajadores de Psygnosis en 1996 y que ya tenía una serie de juegos de carreras en su haber. *Destruction Derby Raw* saldría hacia el final de la vida de la PlayStation original, en 2000, y en el momento de su lanzamiento, Psygnosis se había integrado por completo en Sony Computer Entertainment, pasándose a llamar SCE Studio Liverpool. *Raw* presentaba un control mucho más parecido al de un arcade que a las entregas de Reflections, ya





[PlayStation 2] *Arenas* fue el primer juego de la serie en introducir el juego Online, pero fue criticado por sus gráficos deficientes y por sus coches flotantes.

que había muchas más opciones de ganar puntos con las colisiones. El modo de carrera principal tenía docenas de pistas, y el modo "Smash 4$" te permitía ganar dinero para comprar mejoras para los vehículos. Además, había un buen número de modos multijugador, incluido Skyscraper, en el que había que echar a los rivales fuera de un rascacielos. Aun así, el juego recibió críticas de todo tipo: *Gamespot* elogió la "abrumadora variedad" de *Raw*, pero *Next Generation* se quejó de que el juego ofrecía "exactamente lo mismo que los dos primeros".

Studio 33 cogió de nuevo el volante para la entrega final: *Destruction Derby Arenas*, de 2004, lanzado en PS2. La característica principal de este juego fue el multijugador online, pero en general tuvo malas críticas, con una puntuación en Metacritic de tan solo 57. *IGN* se quejó de la física "flotante" de los coches y de los gráficos, diciendo que tenía la apariencia de un juego de PSOne y que, en última instancia, solo era "divertido durante una hora". Eso fue el final de *Destruction Derby*. Después de tener tanto éxito como uno de los títulos de lanzamiento más memorables de PlayStation, es una pena que esta gran serie haya muriera con esta lenta agonía



La guía definitiva Black Tiger

Hace mucho, mucho tiempo, tres dragones descendieron y destruyeron el reino. De las cenizas surge un héroe dispuesto a rescatar a los ancianos, destruir a sus enemigos y liberar el mundo. Es hora de agarrar el mayal y luchar

Texto de Graeme Mason



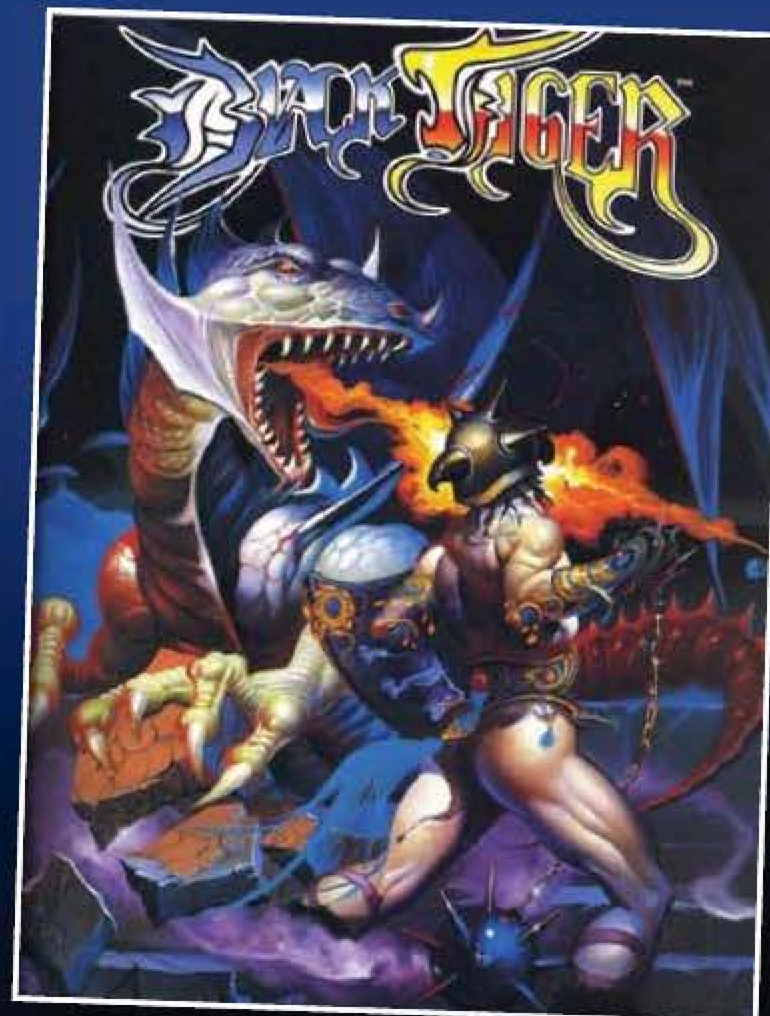


A mediados y finales de los Ochenta, era casi imposible encender la televisión o ir al cine sin toparse con un bárbaro con tantos músculos como poca ropa. *He-Man y los Masters de Universo* seguían manteniendo su popularidad, tanto con la línea de juguetes como por la serie de televisión, al igual que las películas de *Conan El Bárbaro*. Este fenómeno hacía ya tiempo que había invadido también los salones recreativos, empezando por el guerrero del *Gauntlet* de Atari como por el *Rygar* de Tecmo. En 1987 dos nuevos héroes hipermusculados se unieron al desfile: *Rastan* de Taito y *Black Tiger*. El protagonista de esta última placa, al igual que Rygar, utilizaba una arma dotada de cadena para destruir a sus enemigos. Un mayal, en el caso del héroe de Capcom.

El gigante japonés lanzó *Black Tiger* en 1987, una recreativa bastante divertida aunque su trama no fuera muy original. Tres diabólicos dragones, diferenciados por sus colores, han invadido nuestro reino, trayendo con ellos la oscuridad y la destrucción. El héroe deberá atravesar las ruinas provocadas por estos seres demoníacos, acabando con todo tipo de siniestras criaturas hasta poder enfrentarse, cara a cara, con el trío de bestias aladas. Conocida en Japón como *Black Dragon*, la placa mantiene bastantes similitudes con *Ghosts 'N Goblins*, por entonces el mayor éxito recreativo de Capcom. Black Tiger, al igual que Sir Arthur, lanza cuchillos y viste una armadura que desaparecerá al recibir demasiados impactos. Incluso comparte enemigos parecidos, como plantas carnívoras y esqueletos, y hasta cuenta con la aparición del mismísimo Red Arremer, la célebre gárgola de la saga *G'nG*.

Pero catalogar a *Black Tiger* como un clon de las peripecias de Sir Arthur sería infravalorar el gran trabajo realizado aquí por Capcom. Desencadenar el potencial destructivo del mayal del héroe es bastante divertido, a pesar de su corto alcance (para llegar más lejos están los cuchillos) y aunque no podría definirse como un Action RPG, el juego incorpora una serie de elementos adicionales que elevan la mecánica más allá del típico hack-and-slash de la época.

Al morir, los enemigos dejan caer monedas, conocidas como 'zenny', que puede utilizarse en varios puntos del juego, después de que el jugador haya rescatado a los petrificados ancianos que se encuentran dispersos por cada nivel. También hallaremos vasijas, que ocultan objetos de diversa utilidad. Los más beneficiosos son las llaves esqueléticas (que se utilizan para abrir los cofres que ▶



» Los fans de *Fighting Fantasy* reconocerán el fantástico arte que Peter Andrew Jones creó para US Gold.



TIGER A PUNTO DE ATACAR
Una visión aterradora para sus enemigos: Black Tiger a punto de desencadenar todo el poder destructivo de su mayal.

> "La rama americana de Data East había creado un port para C64, pero era tan malo que US Gold retrasó el lanzamiento"
> **Mark Hughes**

LAS CONVERSIONES

¿CÓMO LE FUE A BLACK TIGER FUERA DE LOS RECREATIVOS?



AMSTRAD CPC

Otro triste port de la versión Spectrum (algo tristemente habitual en US Gold), dio como resultado un plataformas tan feo como aburrido. Al menos tenía música, aunque no fuera precisamente memorable, y el brusco y errático scroll acabó de poner la puntilla a esta decepcionante conversión. El Amstrad CPC, y su paleta de colores, merecían mucho más.



AMIGA

Al ver una pantalla estática da la impresión de ser algo grandioso, pero todo se viene abajo al empezar a jugar. El brusco framerate acaba afectando a la mecánica y la propia dificultad del juego. Habría sido mejor que hubieran sacrificado colorido o el detalle de los gráficos a cambio de una mecánica más fluida. Pero había que mostrar algo chulo en la trasera de la caja.



ATARI ST

A primera vista, no parece ofrecer grandes diferencias respecto al port de Amiga, pero se comporta bastante mejor y es la mejor conversión doméstica de *Black Tiger*. Pese a unos FX mejorables y la ausencia de música, el personaje se controla bastante bien aunque el scroll tampoco sea para echar las campanas al vuelo. Ya se sabe, en el reino de los ciegos...



COMMODORE 64

La temida multi-carga hace acto de presencia, dando la impresión de que uno pasa más tiempo cargando desde cinta que jugando. Se eliminó parte del contenido de la recreativa, pero se mueve a buen ritmo, con el frenético desarrollo de la recreativa, y eso acaba siendo lo importante. Por ello la consideramos la mejor conversión para ordenadores de 8 bits.



ZX SPECTRUM

Aunque se publicaron las primeras previews en 1988, pasaron casi dos años hasta que llegó a las tiendas. Es un admirable intento por replicar la recreativa, dada las limitaciones del hardware. El color brilla por su ausencia, salvo en los marcadores, pero se mueve a un ritmo correcto y los gráficos tienen el suficiente detalle como para ser reconocibles.

COFRE DEL TESORO



NINJA

» [Arcade] Los consejos de los ancianos tampoco es que sean demasiado útiles.

MONEDA



» [Arcade] El protagonista sorprende por su agilidad: es capaz de agarrarse a cualquier cosa.



guardan tesoros) y las pociones, que curan automáticamente cualquier veneno que haya afectado a Black Tiger. Dependido de su clase, dichos venenos pueden afectar a las habilidades del héroe para combatir (por ejemplo, impidiendo que pueda lanzar cuchillos), e incluso llegan a invertir los controles al jugador. Por eso siempre es útil guardar unas cuantas pociones en el taparrabos. También es preciso ser prudentes al abrir un cofre del tesoro: la mayoría ocultan recompensas, pero en ocasiones encierran trampas de fuego.

Cada nivel de *Black Tiger* es un espinoso laberinto de plataformas, trampas y estructuras escalables, en los que el héroe deja patente su agilidad, saltando de poste en poste mientras menea su mayal contra unos enemigos que no dan un segundo de respiro. A lo largo de cada nivel encontraremos lo que parecen a primera vista estatuas, pero que en realidad son ancianos a los que se ha convertido en piedra. Al ser liberados, nos recompensarán con zennys, tiempo extra e incluso algunos abrirán sus tiendas para nosotros, donde podremos invertir nuestras ganancias en armas, armaduras, llaves y pociones.

Además de la aparición de Red Arremer, las plantas carnívoras y las armaduras de quitan y pon, *Black Tiger* también comparte con su famoso predecesor un contundente nivel de dificultad. Los enemigos acosan al héroe de manera implacable y a menudo reaparecen justo a su lado. Al igual que en *Ghosts 'N Goblins*, la importancia del elemento plataformero va aumentando a medida que vamos superando niveles, con la complicación añadida de tener que explorar niveles en las ocho direcciones dentro de un agobiante límite de tiempo. Cada nivel cuenta con mazmorras secundarias donde podemos rescatar más ancianos, recoger tesoros y derrotar más enemigos.

Dado que hay que rescatar una cierta cantidad de ancianos para poder resolver un nivel, es imprescindible explorar a conciencia cada área. Afortunadamente, Capcom tuvo el detalle de salpicar cada escenario con flechas que indican la ruta hacia las salidas y también incorporaron bastantes checkpoints para no frustrar a los jugadores.

La amplia oferta de artículos de las tiendas, los ítems de bonificación escondidos en las paredes y las frenéticas batallas contra los jefes, hacen de *Black Tiger* una experiencia ▶



JEFAZOS

LOS SERES A LOS QUE DEBEMOS DESTRUIR



TWO STONE FACES

Estas dos estatuas oblongas te esperan al final del primer nivel. Saltan lentamente una sobre la otra, y su contacto es mortal (cómo no).

CÓMO VENCERLES:
Acércate con cuidado y propínales un par de mandobles incluso de que empiecen a moverse. Esquiva sus torpes saltos y sigue castigándoles.



FOUR STONE FACES

Aunque no sean un derroche de originalidad, son el doble de difíciles, ya que estas piedras con rostro tienden a reagruparse.

CÓMO VENCERLES:
Asegúrate de no quedarte atrapado contra los límites de la pantalla mientras esquivas sus saltos y usas el mayal.



BLUE DRAGON

El primero de los dragones a los que tendrá que enfrentarse Black Tiger. Esta criatura de cobalto lanza bolas de fuego y vuela alrededor de la pantalla.

CÓMO VENCERLE:
Tus cuchillos destruyen sus bolas de fuego, así que cuélate por debajo para evitar que te arrincone y zúrrale con tu mayal hasta que muerda el polvo.



RED ARREMER

Aparece primero como un orbe, antes de transformarse en un ser bastante familiar para los fans de la saga *Ghosts 'N Goblins*. ¡Solo que aquí arroja lanzas!

CÓMO VENCERLE:
Aquí es cuando los duelos contra los jefes empiezan a complicarse. Usa los postes para ganar altura, mantente lejos del radio de acción de sus lanzas y podrás acabar con él.



DEMONIO DE FUEGO



ORCO


» [Arcade] Chests contain goodies or traps.


» [Arcade] Algunas fases incluyen mazmorras secundarias.

> "Cuando pudimos probar la recreativa no nos decepcionó, era un gran arcade"
>
> Mark Hughes


BRUJA



» [Arcade] La mayoría del juego transcurre bajo tierra.


» [Arcade] Los pinchos garantizan una muerte segura.



TIGER MEDITANDO

Black Tiger, nuestro héroe, se toma un segundo de descanso antes de proseguir sus acrobáticas aventuras.



SILVER DRACONIAN

El primer híbrido entre hombre y dragón con el que nos veremos las caras nos recibe blandiendo dos enormes espadas. Y sí, es tan fiero como parece.

CÓMO VENCERLE:
Mide las distancias y aprovecha cuando no esté moviendo las espadas para agacharte: no te dará y podrás ganarle la espalda.



RED DRAGON

Aunque es bastante similar a su predecesor, este dragón carmesí tiene una mayor barra de vida y un ataque adicional de fuego.

CÓMO VENCERLE:
Tendrás mucho espacio para maniobrar, así que aprovéchalo y mantén las distancias, contraatacando en cuanto tengas la primera oportunidad.



GOLD DRACONIAN

Este segundo monstruo híbrido tiene un ataque eléctrico que funciona de manera similar a la bomba de fuego del dragón rojo.

CÓMO VENCERLE:
Usa las plataformas para saltar y propinarle unos cuantos ataques por detrás antes de que se de la vuelta.



BLACK DRAGON

El último duelo contra un saurio volador, pero cuidado, tiene el triple de salud y velocidad que sus primos. Acaba con él y habrás culminado el juego.

CÓMO VENCERLE:
¡Perseverancia! Atácale con todo lo que tienes mientras esquivas sus ataques y te cuelas por debajo suyo antes de que te arrincone.


ANCIANO PETRIFICADO


ESQUELETO


ANCIANO RESCATADO

TIGER EN CUCLILLAS

Aunque la postura no sea muy confortable, el héroe mira atrás, porque nunca se sabe por dónde pueden atacarle.

PLANTA VENENOSA





» [Arcade] Algunos jefes regresan como minions en niveles posteriores.

PGR: Mark Hughes

HABLAMOS CON EL PROGRAMADOR RESPONSABLE DEL MERITORIO PORT DE BLACK TIGER PARA COMMODORE 64

¿Trabajabas para Softworks/ Softworx cuando programaste *Black Tiger*?
Actuaba como freelance, junto a otros compañeros. Nuestro gerente de desarrollo, Dave Baxter, insistió en que necesitábamos un nombre corporativo para nuestro primer cheque y sugirió Softworx. ¡Un nombre que no volvimos a usar!



¿Cómo llegaste a trabajar en *Black Tiger*?
Cuanto tenía 16 años, mi amigo James y yo enviamos demos a compañías con la esperanza de encontrar trabajo. Dave era el gerente de desarrollo de Elite Systems en aquel momento, y accedió a ayudarnos con nuestro primer juego, *Master Blaster*. Poco después se fue a US Gold y nos invitó a crear una demo de *Black Tiger*.

¿Tenías mucha experiencia antes de trabajar en el desarrollo de *Black Tiger*?
Solo había hecho *Master Blaster*. Aún estaba en el colegio, así que tuve que hacer malabares para seguir estudiando mientras programaba *Black Tiger*. Éramos cuatro haciendo el juego: James Doyle y yo en la programación, y otros dos amigos del colegio con los gráficos. La música fue obra de Mark Tait, de Tiertex.

¿Conocías la máquina recreativa?
Jamás había probado la recreativa, pero había visto anuncios de ella en *Zzap*. Resultó que la rama estadounidense de Data East ya había creado un port para C64, pero era tan malo que US Gold decidió retrasar el lanzamiento y buscar un desarrollador británico para encargarle un nuevo port. Nos enviaron una cinta VHS del primer nivel, y la usamos como referencia para la demo. Descubrir que US Gold iba a retrasar el lanzamiento para que creáramos nuestra propia conversión fue muy emocionante. Cuando tuvimos la oportunidad de probar la recreativa nos encantó.

¿Entonces pudisteis probarla a tiempo?
Enviaron la recreativa a casa de mis padres en cuanto firmamos el contrato. Jugamos mucho para familiarizarnos con su mecánica y luego se la llevamos a mi amigo para que la utilizara como referencia para los gráficos.

¿Tuvisteis que hacer muchos cambios para realizar el port? ¿Quedaste contento?
Tomamos bastantes atajos y nos centramos en hacerlo divertido, que tuviera un buen ritmo. Recuerdo que los cuchillos se implementaron cuando el desarrollo ya estaba muy avanzando, y su colisión podía afectar a nuestra meta de mantener el juego a 60Hz, así que son puramente estéticos. Pero teniendo en cuenta que éramos un grupo de colegiales que solo tenían un juego a sus espaldas, creo que lo hicimos bastante bien. Mirándolo en retrospectiva probablemente habría cambiado muchas cosas, especialmente la disposición de los niveles. No teníamos una cámara de vídeo por entonces, así que los niveles eran una aproximación de los originales.



» [Arcade] Upon the castle battlements for stage five.



» [Arcade] Mata a un jefe y podrás ver cómo se queda en los huesos.



de juego muy divertida, y bastante variada en comparación a otros arcades de su tiempo.

Distribuido en Estados Unidos a manos de Romstar, el mueble vertical de Black Tiger no ofrecía excesivas novedades, por no decir ninguna, respecto al típico mueble estándar de la época. Un joystick de ocho direcciones, con un botón dedicado al salto y el otro al ataque, permitía partidas alternativas entre dos jugadores. La marquesina y el arte de los laterales del mueble prescindieron por completo del espectacular arte que desplegaba el flyer de la recreativa. En lugar de la preciosa imagen del héroe enfrentado a un gigantesco dragón, colocaron la estampa de un anodino caballero medieval, al que parece que le falta un brazo.

A la hora de comercializar sus adaptaciones domésticas, US Gold no cometería el mismo error, y reclutaron al artista Peter Andrew Jones, quien reinterpretó el arte original del flyer para componer una espectacular carátula que vendía por sí sola el juego.

A pesar de su moderado éxito, Black Tiger no recibiría secuela alguna por parte de Capcom. Circulan rumores de que *SonSon II*, la secuela doméstica para PC Engine de la recreativa de 1984, se desarrolló originalmente como una continuación de *Black Tiger*, aunque se desconocen las razones de aquel cambio de rumbo. En cualquier caso, Capcom dejó para la historia una recreativa divertida y bastante ingeniosa en su intento por combinar la acción pura y dura con ciertos trazos de RPG, aunque no llegara a alcanzar la gloria y el éxito de propuestas anteriores como *Ghosts 'N Goblins*. Pero si estás buscando u n desafío con sustancia, un arcade correoso y con detalles ciertamente originales, merece la pena agarrar el mayal y zambullirse en él. ✱

> "Para ser un puñado de colegiales creo que lo hicimos bastante bien"
>
> **Mark Hughes**



» [Arcade] Las plataformas de la fase 6 suben en intensidad. Ojo a los pinchos.



» [Arcade] Un anciano espera ser liberado, junto a un preciosa vidriera, al final del nivel 7.



TIGER ECHANDO EL RATO

■ Misión cumplida. Black Tiger se toma un merecido descanso junto a una vieja conocida que se encontró a la salida.

ATRAPADOS EN La PRISIÓN DE DINAMIC MULTIMEDIA

Y nunca mejor dicho. ¿Fue un proyecto-trampa? ¿Un fracaso? A tenor de la vida de la que dispuso este juego on-line, cuyos servidores no dejaron de funcionar hasta 2017, habría que decir que fue todo lo contrario. Pese a todo, un título temerario, polémico e innovador a partes iguales.

Texto de Jesús Martínez del Vas




» [PC] Tu celda, el lugar en el que menos querrás estar.


» [PC] Cuidado con lo que puede esperarte en los patios...


» [PC] Las peleas, fundamentales para subir de nivel.



» [PC] La última versión de la web de *La Prisión*.


» Juanga y Toni, dos miembros destacados del equipo de *La Prisión*, que fueron capaces de dotar de vida al juego durante casi dos décadas.

En uno de los módulos de *La Prisión* se agolpan dos clanes rivales. El día anterior, un jugador de nivel 40 mandó a la celda a un miembro novato de una de las facciones tras una brutal paliza. En el chat interno del juego se había estado caldeando poco antes el ambiente. Un chat que era como una red social, como una versión primigenia de Twitter de hace 20 años, que incluso admitía hashtags. Los clanes rivales comienzan las burlas, "cantan la chapa" de los enemigos que mandan a la enfermería. Algunos de los jugadores que se ocultan tras sus alter ego llevan muchas horas de juego, conectados con sus modems de 56 kbps y su red de Infovía. La guerra va a empezar.

La Prisión salió un viernes, porque es cuando solían ser los lanzamientos en CD. Al ser fin de semana, tenían más ventas, pero a nadie se le ocurrió que era un juego on-line, que el juego tenía problemas y que alguien tendría que estar pendiente el sábado. Fue un problema hasta el lanzamiento. Juan Gabriel Covas y Toni Pomar, miembros integrantes del equipo de desarrollo en Dinamic Multimedia, recuerdan aún aquel momento con una mezcla de diversión y perplejidad. "Le dije a Toni: 'sale un viernes', y nos quedamos mirándonos diciendo 'pues bueno, vale', nos quedaríamos el día siguiente esperando a que la gente se conectara. Porque si la gente lo compraba el viernes por la tarde, se empezarían a conectar. Y habría problemas". No era un juego on-line cualquiera: aquel viernes de octubre del año 2000 salió al mercado el que fue el primer MMORPG (Rol multijugador masivo en línea) español de la historia. Un hito con una historia detrás de crucifixión por parte de los medios, y de redención gracias a un post-desarrollo exitoso.

Toni y Juanga formaban parte por aquel entonces de un recién formado equipo de desarrollo dentro de Dinamic Multimedia. La empresa, en manos del polémico José Ignacio Gómez-Centurión (fundador de Hobby Press) abordaba por aquel entonces un ambicioso plan económico sumado al carro de crecimiento desenfrenado de las punto.com. "Había varios equipos haciendo diversos juegos", recuerda Toni, "y el nuestro era un juego espacial, generado proceduralmente. Del estilo del *No Man's Sky* hoy día pero con tecnología de hace 20 años, la verdad es que apuntábamos muy alto. Y surgió el tema de hacer algo más pegados al suelo". La orden vino del propio Gómez-Centurión, en su línea de visionario del medio. Quiso expresamente que Dinamic Multimedia abordara un juego on-line por suscripción, en junio de 1999 y en un momento en que apenas había exponentes internacionales, salvo *Ultima Online* y *Everquest*, que acababa de aparecer en EE.UU. El equipo constaba entonces de cinco programadores, otros tantos grafistas, personal de diseño de arte y el jefe de proyecto. "Toni y yo éramos frikis del tema Internet, a mí me gustaba el chat del IRC, y Toni se conectaba a BBS con el Amiga. Y nos tocó la parte de cliente-servidor. Internet estaba bastante verde en España, Infovía era lo habitual, y el ADSL acababa de nacer, que fue un maná del cielo porque las facturas de Internet eran una pasada". Apenas contaban con docu-

» [PC] *La Prisión* no sólo era un juego sino una auténtica red social..

» [PC] Combates multitudinarios entre facciones rivales, la salsa del juego..

» Aunque al principio las críticas en prensa fueron feroces, el esfuerzo fue reconociéndose poco a poco.

mentación de inicio: en España no se había desarrollado nada ni remotamente parecido. Toni recuerda: "Para ir documentándonos en temas on-line, una de las cosas que hicimos es encargar el *Everquest* a través de Dinamic. Me lo dieron a mí, y me puse a estudiar cómo funcionaba la interacción entre usuarios, las quests... Estuvimos fines de semana sin dormir jugando". En aquel momento la tecnología ya había dado un importante salto desde las revolucionarias tarjetas 3Dfx. Triunfaban ya en tiendas tanto *Quake 3* como su encarnizado rival, *Unreal Tournament*. "Cambiaba la tecnología", recuerda Ton, "las tarjetas gráficas, las APIs, empezamos con DirectX 5 y terminamos con el 7, pasamos de las Voodoo a las ATI y las Nvidia. La S3 Virge se vendió mucho y desapareció, la Intel 741 la tuvimos en cuenta, tenía un cajón con 15 tarjetas gráficas distintas para asegurarnos de que todo se pintaba bien…". El reto tecnológico al que se enfrentaba el joven equipo de Dinamic era enorme.

El desarrollo

Una vez se puso en marcha la maquinaria por orden del máximo jefe de Dinamic Multimedia, se marcó un plazo para el lanzamiento nada holgado. Toni lo explica: "Se nos puso un plazo de año y medio. Desde Junio del 99 hasta el lanzamiento del master en octubre del 2000, año y algo muy ajustado. Hay que tener en cuenta la cadencia de salida de los juegos, que era estacional, tenías que sacarlos antes de Navidad, y si te la perdías, eran doce meses más. Ahora está todo más repartido. O tardábamos un año y medio, o dos años y medio, y esto no era factible. Para lo que se maneja hoy día, era un desarrollo acelerado". Una de las cuestiones que se tenían claras en torno al proyecto era la intención de huir del recurrente universo estilo *Dungeons and Dragons*. Se barajó situar la acción en una Universidad, con un edificio de chicos y otro de chicas, con una ambientación que a buen seguro hubiese recordado al *Bully*. Era importante tener en cuenta que no sólo existían juegos on-line como tal, sino también comunidades, en torno a un programa determinado. Juanga pone ejemplos: "Existía *Habbo Hotel*, un juego de Flash vía web, y *Second Life*, a modo de comunidad y con micropagos. La idea vino de ambientarlo en un lugar, y supongo que *La Prisión* facilitaba tener a la gente en ese lugar, encerrado. De las ideas que surgieron era la más interesante, y todos se pusieron a ver películas de prisiones. La idea de *La Prisión* era crear, más que un juego, una comunidad". Para comenzar el desarrollo, se pusieron en marcha unas bases tecnológicas, como aplicaciones para mapear las cárceles, colocar adecuadamente las cámaras de los escenarios en tres dimensiones, o el *IntraChat*, una especie de *Messenger* escrito antes de que apareciera el popular programa. "Corría en un servidor que estaba por ahí perdido en Dinamic, y repartimos un cliente a lo largo y ancho de los trabajadores. Nos sirvió mucho para ver cómo gestionar conexiones, múltiples usuarios, crear canales donde varios usuarios intercambian información (que por aquel entonces era sobre todo texto)... Tuvo mucho éxito y la empresa llamó la atención a los trabajadores porque se pasaban más tiempo hablando entre ellos que trabajando. Dinamic tenía unos 130 empleados. Era la bomba, fue como descubrir oro. La comunicación entre personas estaba explotando, y vimos allí algo muy interesante". Juanga refuerza esta idea: "Los de arriba vie-

ron que enganchaba, ¡y hablamos de un simple chat! Era la confirmación de que hacer un juego sobre aquello, pese a ser una base muy simplona, tenía posibilidades". Sin embargo, el trabajo encontró el primer escollo: ¿se estaba desarrollando una comunidad on-line, o un juego con todas las de la ley? El aspecto lúdico se introdujo en un principio a modo de aventura gráfica, con conversaciones que se podían tener con bots a semejanza del *Monkey Island*. Los personajes podían además jugar en la cárcel a minijuegos como el ajedrez o las cartas. "Se desarrollaron sin reglas, por falta de tiempo", aclara Juanga. "Eran los propios jugadores los que tenían que interactuar correctamente, para que no movieras por ejemplo una pieza de ajedrez en un movimiento inválido. Había personajes no jugables con los que podías hablar: un cocinero, un falsificador en el patio de fútbol… Te mandaba hacer cosas. Podías examinar cosas de las paredes, examinar carteles, dejar cosas en las mesas, un paquete de tabaco para que otro jugador lo cogiera más tarde. Las puertas necesitaban ciertas tarjetas de colores para acceder a ciertas zonas privadas, como la zona de guardias". A pesar de todo ello, y de ese concepto de '*Monkey Island* carcelario', con el pasar de los meses se hizo evidente una realidad insostenible: no había 'juego'. Sí, se podían hacer ciertas acciones con los objetos, acceder a zonas ocultas… pero no existía el juego como tal. La maquinaria del marketing proseguía con su imparable actividad prometiendo que el título haría cosas en las que los programadores no habían pensado ni por asomo.

Hacen falta peleas

La potencia del marketing de Dinamic estaba forjada sobre franquicias de cientos de miles de unidades vendidas. *PC Fútbol* contaba en el año 2000 con divertidos (y caros) anuncios televisivos dirigidos nada menos que por Javier Fesser. Eran una apisonadora de vender que



» Las pantallas que controlaban todo lo que ocurría en La Prisión.



NUEVA ECONOMÍA **PROFESIONES**

CREADORES ENCADENADOS PARA DAR LUGAR A UN VIDEOJUEGO HACEN FALTA DOS AÑOS Y EQUIPOS QUE ALCANZAN LAS 40 PERSONAS

LAIA REVENTÓS

Enric Álvarez, 34 años, es psicó-

una media de vida de 18 a 24 meses. Los creadores deben asegurar que el jugador se divierta. "Para engancharle a la pantalla

be el global y tiene su control absoluto. "Crea las reglas y la mecánica de cómo va a desarrollarse la acción; el plan de los componentes

» El equipo de La Prisión no fue tan amplio, y el plazo muy ajustado



»[PC] Los diseñadores trabajaron un gran número de estereotipos para los personajes..

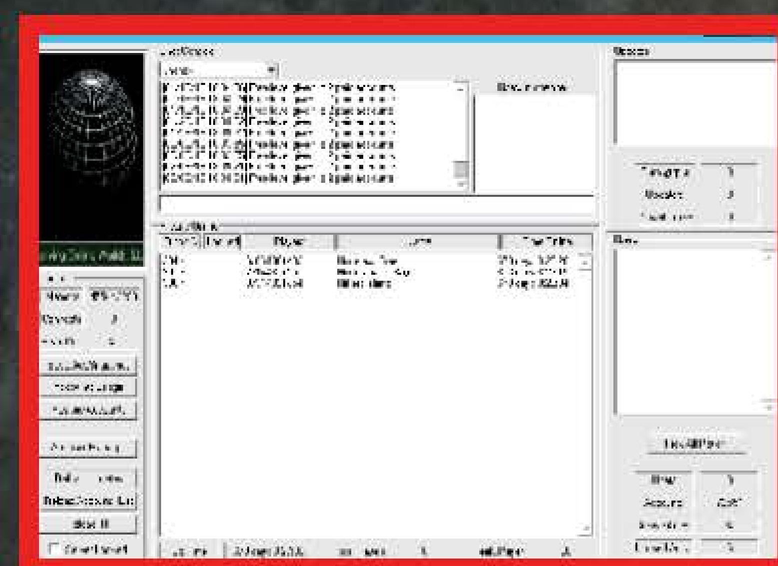
apenas se conectaba con los desarrolladores, que trabajaban intentando aislarse de la presión exterior. "Los programadores estábamos en la jaula con la fiera", comenta divertido Toni. "Pero cuando nos llegaban noticias de lo que se estaba prometiendo, de lo que la gente podía esperar del juego, se nos quedaban los ojos en blanco. Nos salían los sudores fríos". Los requerimientos deberían haber estado fluyendo entre grafistas, guionistas, programadores, y de forma consensuada con el departamento comercial, pero nada de aquello sucedía. Llegó un punto insostenible. *La Prisión* iba a salir al mercado en poco tiempo y todos tenían la sensación de que el usuario se aburriría muy pronto sin un trasfondo adecuado. Juanga lo veía así: "No era un juego de rol, no había un objetivo claro, no había una mecánica de juego simple donde se cerrara el círculo. No era algo malo en sí, pero veíamos que nos íbamos a estrellar. Hubo un momento en que tuvimos que coger el toro por los cuernos, dijimos 'no vamos bien, qué debemos hacer para hacer un juego de ▶



» [PC] Para la época, el juego era exigente técnicamente y hacía uso intensivo de las Direct X.



» Las aplicaciones de los desarrolladores controlaban todo lo que pasaba en las distintas prisiones.



» El último pantallazo de los servidores de *La Prisión*.

verdad'". Y la salvación estuvo precisamente en el estudio detallado de lo que funcionaba en la competencia: sistemas de actualización de niveles, experiencia, mecánicas de progreso,... y por supuesto, un sistema de combate. "Las peleas vinieron por ExpoOcio", aclara Juanga, "en Navidades, a los 4 o 5 meses de empezar el desarrollo. Se presentó una demo cuando estábamos más preocupados de otras cosas. Los de marketing nos sacaron del desarrollo para cerrar una demo, y dejar que la gente jugase. Y la gente probaba a coger objetos, pulular, buscar el cutter para rajar a otro… La gente decía 'me mola el juego pero es muy aburrido lo de hablar'. Hicieron encuestas: la gente lo que quería era pegarse con otra gente. Nos dijeron 'esto cambia las cosas'. Había que hacer un juego de rol con puntos de vida, con nivel de fuerza… porque no te ibas a pegar por pegar. Vencedores y vencidos, experiencia, pegarte con otros presos pero no necesariamente controlados por humanos. Vimos claro que había que transformar el juego, que no se acababa de cerrar de ninguna manera, en uno de rol, un mini *Everquest*, y lo planteamos más tarde como una especie de *Pokémon*. Y desde el lanzamiento, pensamos en irlo evolucionando".

Por otro lado, Dinamic preparaba sus ambiciosos planes para salir a Bolsa, embarcada en la carrera hacia ninguna parte de las empresas tecnológicas. No cesaban de incorporarse nuevos equipos de desarrollo que acrecentaban la desconfianza sobre cómo iba a pagarse el dispendio económico. "Cuando hacíamos *La Prisión* decíamos ¿la gente querrá pagar por jugar a esto? Era poco habitual, muy raro, en la España de la gente comprando tarjetas con decodificación para no ver el porno con rayitas. La gente no quería pagar suscripciones, sino saltárselas. Hubo que enseñar a la gente, culturizar en el pago de la suscripción y el servicio continuo". *La Prisión* exigiría un desembolso por el juego de 3.995 pesetas, y una cuota de 1.000 pesetas al mes. El año de suscripción, gracias a una oferta, podía obtenerse por 8.000 pesetas.

Otro de los aspectos que exigió una vuelta de tuerca tecnológica fue la conectividad y los servidores. "El servidor de La Prisión cuando salió era un Pentium III que estaba encima de mi mesa" ríe Toni, "con una conexión de 2 Mbits que iba punto a punto a ese ordenador, y que costaba 1 millón de pesetas al mes. Estaba en mi mesa, y yo vigilaba cómo se conectaba la gente. No estaba en un rack en un CPD, era un PC normal con Windows 2000". Los problemas de conexión se produjeron, efectivamente, el mismo día del lanzamiento. Según Dinamic, el juego había vendido 20.000 copias, una muy buena cifra, y eso supuso una avalancha de usuarios intentando conectarse. En los juegos on-line recién lanzados, esto sería hoy día lo habitual. Juanga se lamenta: "Hoy todo el mundo lo sabe, que habrá saturación, las revistas dicen 'bueno, es normal, hay que esperar a los primeros parches'. En nuestra época se nos crucificó desde nuestro propio país por haber hecho el primer juego on-line y que hubiese problemas de conexión. Yo lo entiendo, la expectación era mucha, se hizo mucho marketing, pero hoy día todo el mundo, revistas, comentaristas, es más comprensivo con todo lo que es on-line. Entonces, no". El juego no sólo no ofrecía conexiones estables, sino que adolecía de todo aquello que los propios programadores ya sabían de sobra por falta de tiempo de desarrollo. Las revistas fueron inclementes, con notas que apenas alcanzaban el 3 sobre 10. Se suspendió el pago de la cuota durante meses, y el verdadero desarrollo del juego, la auténtica evolución, empezó en ese momento. Juanga se reivindica: "Hay gente cuyo papel no fue después seguir el juego: terminó su trabajo, y a otra cosa. Pero el resto del equipo seguimos después del lanzamiento. Cuando planchabas el CD, ya estaba, terminabas, pero aquello fue diferente. Había que pensar en que la gente tenía que pagar después, que había que hacer actualizaciones, que había que hacer un programa que auto-actualizara… Eso entonces no era tan habitual. Tuvimos que hacer muchas cosas en muy poco tiempo, con nuestras propias herramientas. Toni hizo cosas increíbles como auto-parches, con nuestro propio sistema de compresión. Con el tiempo nos lo han reconocido y nos ha redimido un poco. En aquel momento era solo nuestro trabajo". Este concepto novedoso, como Toni aclara, se le presentó a la empresa de manera sobrevenida. "Era algo demasiado nuevo para tenerlo en mente. Dinamic tenía muchos años con ese concepto: termino el *PC Fútbol 6*, lo saco y empiezo con el 7. Una política de pasar página. El juego on-line era una ruptura total en esa dinámica de negocio: sigues currando incluso más que antes de sacarlo. No tardas dos años en sacar el juego, tardas dos años en empezarlo".

Adiós Dinamic

Al poco del lanzamiento, llegó la terrible crisis de las punto.com. Toni lo recuerda así: "Fue una época muy irracional, como lo de Terra, y permeó al resto. Había que hacer portales de lo que fuera, coches o pájaros. Me gasto un pas-



» [PC] El pabellón deportivo, un lugar tan bueno como cualquier otro para una pelea.



» La tercera edición del juego, bajo el sello de Cryo, recopilaba todas las mejoras tras el lanzamiento.



» [PC] Los usuarios buscaban sitios tranquilos donde charlar.

tizal que no tengo pero luego salgo a bolsa y lo recupero. Cuando eso dejó de ser la realidad, las empresas cayeron como moscas. Fue pensar poco, muy oportunista. Las tecnologías no daban para mucho: *Geocities*, *Realmedia*... era todo muy cutre, con poco margen de maniobra a nivel tecnológico, y el sector pagó el pato. Los que sobrevivieron fueron muy poquitos. Que cayera un grande como Dinamic,... imagina los demás". Al poco del lanzamiento, se puso en marcha un ERTE, y *La Prisión* se vendió a la empresa francesa Cryo. Por fortuna, exigieron en las condiciones de compra contar con el equipo original de desarrollo, que seguía trabajando en él. A pesar del estigma que adquirió el juego de 'producto fallido', nada más lejos de la realidad: era un activo importante, un proyecto con futuro y que proseguía su desarrollo implementando novedades. Los problemas de conexión habían desaparecido y la comunidad crecía. Era un juego presente en los 'ciber' de la época, junto a títulos como *Counter Strike*. Cryo contemplaba el producto con más perspectiva internacional, aunque mantuvo su carácter de juego-comunidad de tamaño medio, posibilitando mantener su vida durante muchos años de forma sostenible. Toni reflexiona sobre ello: "Era un desarrollo modesto, no un Triple A. Se conjugó que el tamaño del juego fue el correcto, ni grande ni pequeño, para que se produjeran unas interacciones sociales fluidas: sintonizó muy bien con el carácter del jugador español. *La Prisión* no fue el protagonista sino el escenario de las ventas, los clanes, las traiciones… Esas cosas tú no las piensas porque estás en el apartado tecnológico con unos bots que son relativamente tontos, que hacen cosas muy mecánicas. Fue como 'esto es tu escenario, monta tu obra', y la gente montó un ambiente que fue algo excepcional".

En 2003 los propios desarrolladores del juego crean *Serving Online Worlds*, para evitar que el juego muera. Negocian con Cryo el traspaso de la base de jugadores pero por protección de datos no fue posible. En junio de ese año se reinicia totalmente el sistema y se recomienza de cero, pero con una base mucho más libre y estable. Se relanza el juego en CD bajo el nombre *La Prisión: Reincidentes*. En 2006, una crítica de la revista *Computer Hoy Juegos* volvió a centrar su vista en *La Prisión* tras su gran evolución, y les puso una puntuación de 6,50 sobre 10, sin invertir nada en publicidad. Se definió allí como "un juego muy completo con muchas opciones". Se había producido, de alguna forma, la redención: era ya sin duda un juego, tal y como se había pretendido, quizá no una obra perfecta pero sí un trabajo profesional y decente. Los servidores de *La Prisión* se han mantenido en funcionamiento hasta nada menos que 2018, momento en el que ya el modelo se hace insostenible y se cierra definitivamente el servicio. Durante ese tiempo, aún se mantuvo una base de unos 3.000 usuarios que hicieron suyo el juego: se organizaron bodas dentro de sus escenarios, se congregaron avatares para protestar por actos terroristas,... "Y mecánicas que no hubiéramos imaginado", señala Juanga, "costumbres: creas una pequeña sociedad. Cuando alguien caía en combate la gente cantaba la chapa del caído. Surgían convenciones por el simple hecho de ser on-line, cosas que la gente hace sin que tú hayas intervenido para nada". A pesar de que *La Prisión*, tal y como la conocíamos, ya no existe, sí hay un grupo de aficionados interesados en poner en funcionamiento una nueva versión para 2021. "Hay un grupo en la web *prisonserver.net* que están montando un remake, a modo de juego nuevo", apunta Juanga. "Entonces eran adolescentes, y lo recuerdan de tal forma que quieren mantener la esencia del juego y conservar el espíritu. Empezaron con *Unity 3D* y han pasado a *Unreal Engine*. Nos dio una cosa, de que alguien quiera hacer eso… Te hace apartar los malos recuerdos (no todo ha sido bonito) y te hace ver que tuvimos impacto en la vida de alguna gente, de lo cual no éramos conscientes". Ambos prefieren no involucrarse demasiado, y Toni lo argumenta: "El perfil de jugador actual es muy diferente, necesita nuevas mecánicas. Para nosotros es mucho más difícil. Nos gusta mucho mentorizar con ellos. Pero para las ideas frescas y nuevas, para las mecánicas que hacen falta, igual nuestras ideas están un poco oxidadas. Es mejor verlo desde fuera para dar perspectiva, animar, porque un proyecto como este siempre asusta, pero luego con los años ves que no hay que asustarse". Para Juanga, la clave está clara: "Que intenten pensar en que la cosa sea divertida y, sobre todo, que nunca van a conseguir que llueva a gusto de todos".

Gracias a Toni, Juanga y Noserastu. Más info en el grupo de Telegram *La Prisión: Reloaded*

CÓMO SE HIZO

PLOK™



SHIGERU MIYAMOTO UNA VEZ MENCIONÓ LOS TRES MEJORES JUEGOS DE PLATAFORMAS DEL MUNDO, PONIENDO A SU PROPIA CREACIÓN, MARIO, EN EL NÚMERO UNO; SONIC, DE LOS RIVALES DE SEGA, FUE EL SEGUNDO; Y EN TERCER LUGAR, PLOK, DE LOS HERMANOS JOHN Y STE PICKFORD.

Texto de John Szczepaniak

***Plok* es, en realidad, el segundo juego de *Plok*.** El primero se llamó *Fleapit*, una recreativa iniciada a finales de los 80 por John y Ste Pickford (entonces de Zippo Games) para Rare. Nunca se publicó. "Trabajaba en Zippo cuando John y Ste estaban desarrollando *Fleapit* en Razz Board, el hardware personalizado de Rare", explica Lyndon Brooke, que era parte del equipo de diseño de *Plok* e hizo la mayor parte del pixel art. "Estaba en un estado jugable; podías tirar las extremidades de Plok y había niveles con ítems de comida".

Hoy, lamentablemente, no parece haber ningún dato de *Fleapit*, aparte de algunas capturas de pantalla en la web de Pickford bros que muestran la fuente y el título (www.zee-3.com). Sin embargo, hay numerosos bocetos de diseño de Ste, que detallan cómo el personaje principal de *Fleapit*, Plok, se basó en una idea de John de tener a alguien con una capucha de verdugo. Según el portfolio de Ste, el boceto más antiguo se dibujó en el margen de los documentos de diseño que pertenecen a *Ironsword*, de 1989. La falta de código es especialmente desafortunada, ya que los Pickford describieron *Fleapit* como a medio terminar y completamente reproducible. *Fleapit* fue cancelado por el



CHUN WAH KONG



JOHN BUCKLEY



LYNDON BROOKE

cierre de Zippo Games. Sin embargo, lo que había comenzado resucitaría en Software Creations con el nuevo nombre de *Plok*.

"Ya nadie tenía una versión jugable", dice John Buckley, único programador, al describir su incorporación al proyecto. "Tuvimos un video del juego [original] en el que se mostraba a Plok deslizándose por las pendientes y disparando sus extremidades a las pulgas. Ahí es donde empecé".

Así se estableció el equipo central para el nuevo proyecto: John y Ste Pickford a cargo del diseño y los gráficos, además de Lyndon y Buckley, junto con George y Tim Follin para la música, y más tarde Chun Wah Kong con el control de calidad. "Tenía 18 años y comencé en la primavera de 1993", recuerda Chun. "Trabajamos en el sótano, apodado 'el calabozo', y estábamos probando *Equinox*. *Plok* estaba en una etapa avanzada; prácticamente todo estaba en su lugar: gráficos, música, niveles. Buckley y Brooke estaban ansiosos por ver cómo reaccionaría yo".

Los primeros años noventa fueron de libertad creativa para el pequeño desarrollador de Manchester. Software Creations fue una de las primeras empresas en adquirir un kit de desarrollo de SNES y es obvio que se estaban divirtiendo con el nuevo hardware. Durante el desarrollo, *Plok* terminaría incorporando múltiples tipos de salto, un sistema de física único basado en disparos y recuperación de extremidades, varios disfraces y vehículos, además de diversos acertijos para hacer uso de dichas herramientas. Las conchas doradas se podían recolectar para una vida extra pero, después de encontrar el amuleto, Plok podía desbloquear un poderoso ataque de sierra circular pulsando L y R, haciendo erupción de conchas de su cabeza, Además, Plok podía enviar a los enemigos 'avispones amigos' que había recolectado. La lista de ideas interesantes parece casi interminable; más de lo que tenían la mayoría de los juegos de plataformas.

John Buckley atribuye todo esto a los Pickford: "*Plok* era solo otro proyecto cuando lo comencé. Pero John y Ste nos dieron a Lyndon y a mí mucho espacio para agregar cosas, lo que hizo que programar y desarrollar fuera un placer, y estoy seguro de que todos los involucrados sintieron lo mismo. El protagonista estaba extremadamente bien diseñado, con mucha caracterización. *Plok* tiene una amplia gama de movimientos para un juego de plataformas y fue divertido lanzar sus extremidades. Sin embargo, pronto te das cuenta de que la estrategia entra en juego, ya que al resolver ciertos acertijos terminas perdiendo ambas piernas. Entonces tienes que saltar sobre tu trasero. Cuando lo vi, no pude evitar pensar: '¡Guau, ingenioso!'", recuerda Chun. ▶

"Tuvimos un video del juego (original) en el que se mostraba a Plok deslizándose y disparando sus extremidades a las pulgas. Ahí es donde empecé"

JOHN BUCKLEY



» [SNES] El primer jefe son dos, en realidad: los hermanos Bobbins. Originalmente, como se muestra en el nivel del flashback, eran tres.


» Cosgrove Hall Films produjo una animación de *Plok* (según Ste, de unos 30 segundos). Solo se conservan dos cels enmarcados.



» [SNES] Al recoger el atuendo de boxeo, la música cambia a una versión distorsionada del tema de *Rocky*.



» [SNES] Lyndon Brooke: "El peculiar carácter de Plok y su egoísmo poco heroico son bastante británicos; el surrealista arte de fondo fue una decisión consciente".



» [SNES] Esta plataforma de cohetes controlable te permite llegar a áreas elevadas, siempre que no toques nada.



» [SNES] Una estatua del abuelo de Plok y una de las muchas pulgas que hay que matar a lo largo del juego.



» [SNES] Los niveles sepia que componen Legacy Island se basan en los niveles originales para el inicio del juego.



» [SNES] Los enemigos de Gershwin son duros, ¡así que usa L y R para estimular a Plok a enfurecerse!



▶ Si bien en las etapas iniciales de Cotton Island solo hay que alcanzar la meta, las etapas posteriores requieren que Plok sacrifique brazos y piernas, literalmente, para abrir puertas, hacer estallar partes del escenario o activar plataformas. Es posible recuperar extremidades en ubicaciones clave, pero los jugadores deben administrar cómo gastarlas.

Como Lyndon ya explicó, el lanzamiento de extremidades existía en *Fleapit* y siempre fue parte del diseño de *Plok*, pero agrega: "Los acertijos de cerradura y llave llegaron después. Desarrollamos el sistema para animar grandes secciones de escenario, pero los primeros ejemplos se reproducían en bucle, lo que parecía tosco. Eso llevó a la idea de usar extremidades para activarlos y pasaron un par de semanas antes de que se me ocurriera el diseño de la percha. El principal desafío fue cómo animar el fondo sin romper la colisión y crear una sacudida horrible en su movimiento".

La programación de estas funciones recayó en Buckley. "Fue una idea única disparar las extremidades y lograr que regresaran", recuerda. "También fue un desafío programarlo. Las rutinas comenzaban bien, y ordenadas, y luego las cosas se fueron enredando. Durante el diseño de los primeros ocho niveles, las extremidades solo se usaban para eliminar obstáculos. Sin embargo, pronto nos dimos cuenta de que, dado que las extremidades tardaban un tiempo en volver, se podrían aprovechar como una característica".

Cualquiera que haya jugado a *Plok* sabe que la apertura de Cotton Island es bastante simple. A continuación, se presenta a los jugadores los niveles de "caza de pulgas" en Akrillic (la isla más grande de Poly-Esta), que son abiertos y extensos, con huevos de pulgas escondidos por todas partes. Los jugadores son libres de moverse donde quieran y, después de matar a todas las pulgas, la salida se abre. Luego hay escenarios de ensueño en tonos sepia, con el abuelo de Plok, que son un poco más lineales que los niveles de pulgas. Después Plok se despierta para encontrar el amuleto de su abuelo y reanuda su caza de pulgas, antes de llegar, finalmente, al área de Fleapit. Esta última sección, que verifica el nombre del juego inédito de Plok, es una sucesión de nive-



» [SNES] Los niveles en expansión requieren buscar y matar a todas las pulgas. ¡Es todo un desafío incluir trampas ambientales!



» [SNES] Los últimos niveles requieren que "gastes" tus extremidades activando plataformas y abriendo áreas cerradas.



EL LEGADO DE PLOK

JUEGOS POSTERIORES A PLOK QUE CONTIENEN SU ADN



YOSHI

▶ Está claro que a Miyamoto le gustó *Plok*, ya que muchas ideas reaparecen tanto en *Yoshi's Island* como en *Yoshi's Story*. En el primero hay transformaciones vehiculares, incluido un helicóptero y un automóvil, como en *Plok*. Además, tiene niveles de caza de frutas de manera similar a la caza de pulgas de *Plok*, y un tema textil.



MICKEY MANIA

▶ Para ser justos, mientras que *Mickey Mania* comienza con un nivel sepia que recuerda a la sección del abuelo de Plok, ambos juegos en realidad se inspiran en el cine antiguo, del que forma parte *Steamboat Willie* (1928). Aún así, Plok lo hizo antes que Mickey, ¡y, originalmente, *Plok* también debía comenzar con un tono sepia!



RAYMAN

▶ Rayman, como Plok, comenzó su vida en un hardware anterior (SNES) antes de pasar a plataformas de 32 bits, como PlayStation y Jaguar. Rayman también lanza sus puños para atacar a los enemigos mientras explora un paisaje brillante, colorido y surrealista. La versión de SNES (en la foto) se filtró en 2017.



» [SNES] En este nivel lleno de niebla debes cronometrar tus movimientos para atravesar la puerta giratoria sin tocar los pinchos.



» [SNES] Necesitas "gastar" extremidades activando explosivos. Ojo al detalle textil, con un botón cosido en primer plano.

les vehiculares tremendamente originales antes del jefe final. Pero, volviendo a esos niveles iniciales…

"Algo que puedes verificar con Buckley y Brooke", sugiere Chun, "es que me dijeron que durante el desarrollo inicial, los niveles en blanco y negro del abuelo Plok iban al comienzo del juego y no durante la secuencia del sueño. Era una idea valiente, pero luego se consideró demasiado extrema ya que no ofrecía el mismo impacto visual".

"Bueno, si eso es cierto, no lo sabía", afirma Buckley. "Los primeros ocho niveles (a los que me refería) son los del juego terminado. Todos los conceptos básicos se realizaron en las primeras ocho semanas tras comenzar el proyecto. Los niveles de sueño surgieron para que pudiéramos introducir el amuleto, darle un poco de velocidad al personaje y ayudar al jugador en ciertas partes".

Los recuerdos de Lyndon unen los de Chun y Buckley: "La secuencia del abuelo se basó en los niveles originales de Cotton Island. Estos fueron los primeros niveles que se construyeron y, aunque divertidos en ese momento, eran demasiado extensos para facilitar el acceso del jugador. Así que Ste creó otros niveles más compactos para Cotton Island y reelaboramos los mapas antiguos".

El comienzo es sencillo, pero algunos jugadores se sorprenderán de lo abruptamente que aumenta el desafío. Puede parecer mono, pero *Plok* es un difícil, tanto que le preguntamos a Chun si había habido algún debate al respecto durante el testeo. "Nunca sentí que fuera demasiado difícil", nos dice. "Fue un desafío, pero nunca injusto. Alguien quería que el nivel uno fuera más fácil, probablemente el editor, así que hicimos que los brotes rebotantes recibieran un golpe en lugar de dos. Se puede ver en el tutorial, donde Plok dispara un brazo extra a cada brote, cuando ya están muertos, ya que lo habíamos registrado antes del cambio".

Buckley está de acuerdo: "Nunca lo vi tan difícil. Habiendo dicho eso, lo probé en un emulador hace unos años y ¡no pude jugarlo! Lo vimos como un juego que parecía para niños pequeños, ¡pero realmente era para adultos! Poder guardar la partida en la pila habría facilitado el juego y, durante el desarrollo, nos aseguraron que lo tendríamos, pero se eliminó debido al coste. Al menos pusimos los 'Plokontinues'". En cuanto a por qué el equipo no optó por las contraseñas una vez que se descartó la pila de guardado, en una entrevista Ste dijo que consideraron las contraseñas, pero decidieron no hacerlo ya que las revistas las publicaban y cualquiera podía pasar al último nivel. Buckley agrega, riendo, "Recuerdo que Rick Kay (el productor) venía para verlo regularmente y una vez dijo: '¡Cada semana veo esto, hay un nivel diferente!' Parecía muy emocionado hasta que le dije que tenía otros 32 niveles por recorrer".

Los jugadores capaces de llegar al final descubrirán, quizás, el único defecto verdadero del juego: aparte de algunos niveles de bonificación y una sucesión de ocurrencias únicas en el último área de Fleapit, la mayoría de los vehículos del juego ▶



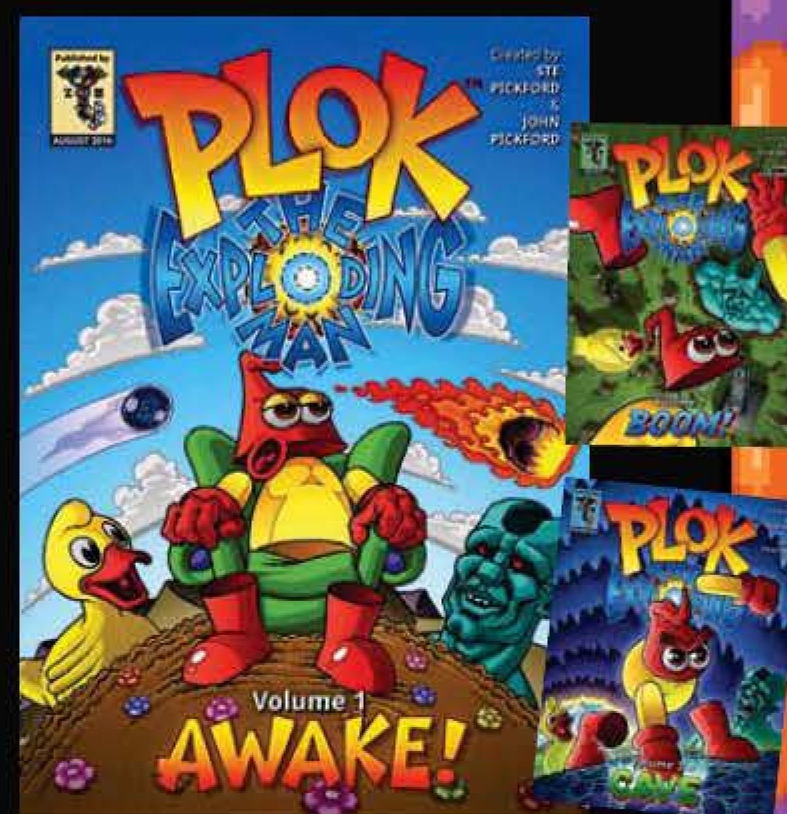
LITTLEBIGPLANET

▶Es otro clásico británico y no podemos evitar sentir que hay una similitud en cómo se maneja Sackboy. Ambos juegos de plataformas tienen un sistema de físicas distinto a otros del género. Ambos muestran amor por los textiles. El comediante Stephen Fry narró *LBP*, mientras que Ste Pickford reveló en Twitter: "Al hacer *Plok* para coin-op, conseguimos que Chris Sievey aceptara hacer la voz de Plok. Es una pena que nunca haya sucedido".



THE GETAWAY

▶ "Debo gran parte de mis éxitos posteriores a esos primeros días, aprendiendo de héroes de la industria", dice Chun Wah Kong. Aunque no es un ejemplo obvio, el papel de Chun como diseñador en *The Getaway* fue moldeado por *Plok*. "El control de calidad es una excelente base para los diseñadores. Te hace pensar cómo recompensar la curiosidad si el jugador se sale de los caminos trillados; cómo diferentes enfoques podrían romper el juego. Hace que tu juego sea más hermético".



PLOK SE IMPRIME

STE Y JOHN PICKFORD COMENTAN LOS IMPRESIONANTES CóMICS DE PLOK QUE ESTÁN HACIENDO

Ste: "Recibíamos solicitudes para una secuela o un relanzamiento del juego de SNES. Nos sorprendió un poco, pero por varias razones no pudimos hacerlo. En lugar de disculparnos en Twitter todo el día, decidimos hacer algo dentro de nuestras capacidades y comenzamos una tira cómica. Además, estábamos creando juegos que nos estaban llevando mucho tiempo, y estábamos pasando por largos períodos, años, sin lanzar nada. El cómic era una forma de publicar algo de forma más regular".

John: "Cuando creamos el juego no consideramos la historia mucho más allá de darle a Plok una razón para terminar los niveles. Al igual que Mario y sus princesas desaparecidas, el único propósito de la historia es establecer el escenario y la motivación para el juego. Con el cómic nos divertimos tratando esa historia original como un canon y encontrando formas tontas en que todo encaje con nuevas tramas, personajes y un universo más desarrollado. Básicamente, estamos fingiendo que sabíamos todo esto en 1993, o antes si contamos el prototipo coin-op. Todo es irónico. Usamos el cómic para hablar de la industria, pero creo que nos estamos alejando gradualmente de eso a medida que evolucionan las historias. ¿Quizás deberíamos intentar algo escandaloso para un cómic tonto que hacemos en nuestro tiempo libre?





LA MÚSICA DE PLOK

LA HISTORIA DETRÁS DEL LP DE PLOK

Por lo general, cuando una gran empresa publica un juego de un pequeño desarrollador se quedan con todos los derechos, lo que significa que años después es el editor, no los propios creadores, los que se benefician del merchandising. Como revela Tim Follin, "no tengo los derechos de nada de lo que hice en aquel entonces. Estoy resignado a ello, pero así es la vida. Afortunadamente, los derechos de *Plok* están en manos de Ste y John, ¡y fueron lo suficientemente inteligentes como para asegurarlos en ese momento!".

Esta perspicacia comercial significa que los hermanos pudieron tratar directamente con Respawned Records: "¡Nos acercamos a Ste Pickford con la idea de editar la banda sonora en vinilo y estuvo de acuerdo! Ste y John son unos apasionados de *Plok* e insistieron en rehacer todo el artwork. Tim Follin es un hombre increíblemente talentoso y su banda sonora es algo que nos emociona presentar en vinilo".

"Me involucré en la supervisión de una regrabación de la música en vinilo y cassette", agrega Tim Follin. "Ha sido masterizada por Alberto J. González (New Frontier, Bit Managers y Abylight), un compañero compositor de juegos, que es mucho mejor que yo para esto. Ste está dividiendo los royalties entre nosotros y él está haciendo la portada".

LISTADO DE PISTAS:

01 Plok's Theme	02 Wandering Soul
03 Cotton Island	04 A Line In The Sand
05 Catching Fleas	06 Back Home
07 Legacy Island	08 Going Underground
09 On The Rocks	10 The Fleapit
11 Boss Theme	12 Race Against Time!
13 Uni Jet Theme	14 Flame Thrower Theme
15 Cowboy Theme	16 Blunderbuss Theme
17 Boxing Theme	18 Run It Up The Flagpole And See If Anyone Salutes
19 Diggin' It	20 The Gift









no aparecen en ningún otro lugar. El camión, la motocicleta, el jet pack, el helicóptero, el tanque, el ovni y las botas no ocupan un lugar tan destacado como podrían haberlo hecho. Termina y te quedas con la sensación de que relegar estos vehículos a las últimas fases parece desaprovechado.

Lyndon lo describe así: "Siempre hubo intención de meter disfraces como power-ups y tener un vehículo diferente en cada nivel de Fleapit. Por lo que recuerdo, el helicóptero se trasladó del diseño original, mientras que los otros vehículos salieron de las reuniones de diseño de niveles. Nuestro objetivo era una amplia gama de maniobrabilidad y potencia de fuego".

"Las transformaciones llegaron cuando vimos necesidad de ellas", agrega Buckley. "Proporcionaron nuevas funciones en varios puntos. Los cuatro (John, Ste, Lyndon y yo) participamos. Cuando se concibieron los niveles de bonus, volvimos a ciertos niveles para presentarlos como atajos para el jugador más experimentado. Por ejemplo, ir a la izquierda en el primer nivel".

> "Gran parte del diseño del juego se trata de asegurarse de que las características no entren en conflicto, rompan o desequilibren el juego"
>
> **STE PICKFORD**

Le preguntamos a Buckley si había que eliminar algo del juego. "Creo que solo unos pocos niveles", revela. "Se incluyeron todos los disfraces y vehículos". Sin embargo, si exploras el portfolio online de bocetos de vehículos de *Plok*, Ste explica por qué rara vez se veían: "Gran parte del diseño se trata de asegurarse de que las características no entren en conflicto, rompan o desequilibren el juego. Limitar dónde se puede usar una función es una manera excelente y fácil de evitar el proceso de equilibrio".

La fantástica música de Geoff y Tim Follin también merece una mención especial. Los fans han notado que la música de la pantalla de título recuerda al clásico *Tequila Song* de The Champs. "Esto fue en parte inspiración y en parte coincidencia", explica Tim. "Habíamos llenado la memoria, así que (para la música del título) estaba tratando de escribir algo usando los samples que teníamos. Debí haber escuchado la pista de Tequila en la radio o en algún lugar y

[SNES] ¡Plok y su helicóptero! No negarás que *Yoshi's Island* no tomó prestado un poco de los hermanos Pickford.







» [SNES] ¡Womack, el jefe araña y su telaraña technicolor!





» [SNES] ¿Recuerdas a Rambo llorando por su amigo, cuyas piernas no pudo encontrar? Se refería a este nivel en *Plok*.



» [SNES] Rockyfella dispara una corriente de rocas en *Plok*. No hay nada sugerente sobre su forma o método de ataque…



» [SNES] Los niveles finales en el Fleapit tienen todos los vehículos. Ste dice que aislarlos así reduce el trabajo de equilibrarlos.

me di cuenta de que los dos acordes uno al lado del otro se podían hacer con dos samples. ¡Lo hice lo suficientemente pequeño como para caber en la memoria y funcionó! Tenía pocos instrumentos solistas, así que traté de pensar en samples realmente pequeños que pudiera meter y se me ocurrió el sonido de la armónica. Creo que fue BB King a quien escuché tocar en su guitarra Les Paul y me di cuenta de que el sonido era un 'clic' de púa al comienzo de la nota y luego algo no muy lejos de una onda cuadrada, lo que significaba que sería un sample pequeño. El resto es manipular samples para que suenen como si se estuvieran tocando: la armónica usa dos canales para dar dos notas a la vez y la guitarra se trata de cortarla para imitar a alguien que toca. *Tequila* fue una inspiración, pero nunca hubiera llegado allí sin esas limitaciones técnicas tan específicas".

Originalmente, el plan era que Nintendo publicara *Plok*, que Shigeru Miyamoto describió como el tercer mejor juego de plataformas. Según Lyndon, "hicimos una demostración de *Plok* para muchos editores durante el desarrollo. Nintendo América mostró mucho interés y visitó el estudio más de una vez. De hecho, Tony Harman jugó el juego menos de cuatro semanas después de que comenzara el desarrollo". Lamentablemente, esto fracasó y Tradewest lo publicó en EE.UU., Activision en Japón, mientras que Nintendo Europa lo sublicenció a Tradewest para publicarlo en Europa (y arruinó el trabajo con publicidad sin sentido). Revistas de todo el mundo le dieron críticas positivas. Desafortunadamente, un exceso de plataformas mediocres inundó el mercado en ese momento, haciendo que muchos jugadores no descubrieran la gran originalidad de *Plok*.

John Pickford comenta este hecho cuando le preguntamos al respecto. "Obviamente, estamos decepcionados porque *Plok* no fue un gran éxito, pero ya han pasado muchos años y es algo divertido de lo que hablar, lo que hace que *Plok* se sienta amargado por 'Blubsy The Blobcat' y demás".

Se inició un port para MD, con algunos mapas importados, pero pronto se abandonó. "Creo que Ste Tatlock estaba adaptando la versión MD", explica Buckley. "Lo que vi parecía bueno; incluso se interpretaban algunas rotaciones del Modo 7. No tengo idea de por qué razón fue cancelado. La versión SNES ya estaba lista para entonces; la de Mega Drive se inició mientras yo hacía conversiones de idioma".

En 2013, unos 20 años después del lanzamiento, los Pickford resucitaron al personaje para un cómic web semanal, y, más recientemente, se lanzó la banda sonora en vinilo.

Los hermanos todavía conservan todos los derechos creativos. "Nos gustaría hacer un nuevo *Plok*", dice Ste. "Hemos experimentado con un prototipo de un nuevo juego protagonizado por Plok, y lo hemos diseñado bastante bien, pero hemos tenido que dejarlo parado en favor del trabajo remunerado. No sería una secuela en el sentido de que sea otro juego de plataformas, sino como una adaptación del cómic, y una combinación de diferentes ideas que hemos estado desarrollando desde que somos indie". *

forowarez.net

UN RELATO DE UNION CITY: LA HISTORIA DE BENEATH A STEEL SKY

TEXTO DE DAVID CROOKES

» [PC] Los trabajadores viven y trabajan en grandes rascacielos mientras la contaminación llena los cielos.

ROBERT FOSTER ESTÁ DE VUELTA, PERO, ¿QUÉ HA CAMBIADO Y CÓMO DE DIFERENTE VA A SER BEYOND A STEEL SKY RESPECTO A BENEATH A STEEL SKY? ECHA,PS UN VISTAZO A LA EVOLUCIÓN DE LA HISTORIA DISTÓPICA MÁS QUERIDA DE REVOLUTION SOFTWARE

Cuando Charles Cecil buscaba inspiración para su segunda aventura, *Beneath A Steel Sky*, decidió mirar el mundo que le rodeaba. "Era, en gran medida, un hijo de la era soviética y encontré que *1984* de George Orwell era una gran referencia a la forma en la que un estado puede querer controlarte", explica. "En la década anterior, Margaret Thatcher había dicho que la sociedad ya no existía y que la gente se había vuelto muy rica y muy egoísta. Quería reflejar esa sociedad".

Era 1992 y el estudio de desarrollo de Charles, Revolution Software, acababa de lanzar su debut, *Lure Of The Temptress*, un paseo medieval alrededor de la ciudad de Turnvale con el objetivo de derrotar a una malvada hechicera. Sin embargo, en lugar de establecer *Beneath A Steel Sky* en el pasado, el desarrollador miró hacia adelante. Al hacerlo, buscó seguir la huella de películas distópicas, incluidas *Mad Max* y *Blade Runner*.

A Charles le entusiasmaban aquellas películas y no estaba solo. Su compañero Dave Cummins, que había diseñado *Lure Of The Temptress*, también estaba emocionado con la



» Un cómic del aclamado Dave Gibbons se incluía con *Beneath A Steel Sky* y se reproducía en la intro.



» [PC] En el juego original, el dúo Foster-Joey se usaba para resolver puzles.





» [PC] La comunicación es la clave del éxito con muchos personajes con los que hablar durante todo el juego.

perspectiva de trabajar en una cruda aventura ciberpunk que hiciera pensar, así que compartieron el deseo de transmitir un mensaje severo, o incluso una advertencia, a cualquiera que quisiera aventurarse en ella.

"Conocí a Dave en Activision, donde había trabajado para mí como tester, y le recuerdo escribiendo un informe de prueba sobre una aventura", recuerda Charles. "Era mejor escritor que los propios escritores de aventuras, así que cuando fundé Revolution le invité a que se uniera a nosotros en Hull. Aquellos primeros juegos fueron en gran medida la yuxtaposición de mi deseo de querer escribir historias dramáticas y su visión cínica".

Esto condujo a *Beneath A Steel Sky*: "Esa característica definitoria de querer ser dramático y un poco absurdo", tal y como lo expresa su creador. "Desde entonces, hemos descubierto que las personas que lo jugaron pueden recordar exactamente lo que sucede al principio y al final y la mayor parte de lo que pasa en el medio. Se ha convertido en un juego profundamente importante".

Ahora Charles está trabajando en una secuela, esperada desde hace tiempo, con la esperanza de dar a los fans la oportunidad de crear más recuerdos. Bajo el nombre de *Beyond A Steel Sky*, se está desarrollando para iOS (a través de Apple Arcade), PC y consolas, y verá a Robert Foster regresar a Union City, 26 años después de que los jugadores le ayudaran a escapar por primera vez.

"Volvemos diez años después, cuando un niño es secuestrado, lo que obliga a Foster a seguir algunas pistas que lo llevan de vuelta a la metrópolis", dice Charles. "Su colega, Joey, se quedó al cargo una década antes y ahora parece ser un lugar maravilloso. Todos están felices, tienen todo lo que pueden consumir y tienen pensamientos agradables. Aparentemente, es una utopía absoluta. Pero Joey ya no está y Foster se sorprende. No puede aceptar que la ciudad tenga algo que ver con el secuestro y esa es la premisa de hacia dónde nos dirigimos ahora".

Tal premisa es tan fiel al original que, para aquellos que nunca lo han jugado, está ambientado en una Australia ficticia, poniendo a los jugadores en la piel de Robert Foster, llamado así porque, después de convertirse en el único superviviente de un accidente de helicóptero, lo encontraron los indígenas en el interior junto a una lata vacía de cerveza [NdT: Foster's es una famosa marca de cerveza australiana].

Entrenado para sobrevivir y empapado de suficiente habilidad técnica para desarrollar a su amigo robot parlante Joey, Robert sufre el horror de ver a su familia tribal asesinada por un ejército enviado desde Union City por la orden de un poderoso ordenador llamado LINC, un acrónimo de Conexión Lógica Interneuronal. Secuestrado y transportado a la metrópoli por otro helicóptero, sufre un segundo accidente que lo deja varado en el nivel superior de la ciudad. Robert logra escapar y, con los guardias de seguridad persiguiéndolo, el escenario de la trama está dispuesto.

Esta historia fue espléndidamente explicada en un cómic dibujado por el venerado Dave Gibbons. Resultó ser más eficaz que un manual y estableció la motivación y el propósito de Robert Foster. "A Foster lo impulsaba la pregunta: '¿Por qué yo?'", dice Charles, sobre la motivación del personaje a la hora de averiguar por qué fue secuestrado. Después se trató de hacer que el jugador explorara una ciudad en la que los ricos y poderosos viven bajo tierra lejos de la contaminación y en la que las masas opri-

SOBREVIVIR EN STEEL SKY

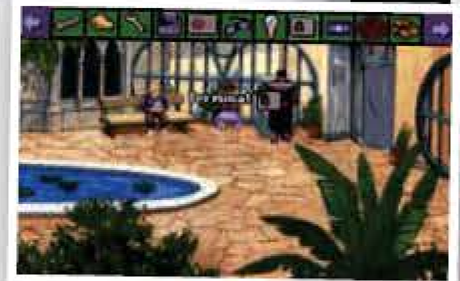
CÓMO ABORDAR EL JUEGO

LEER EL MANUAL



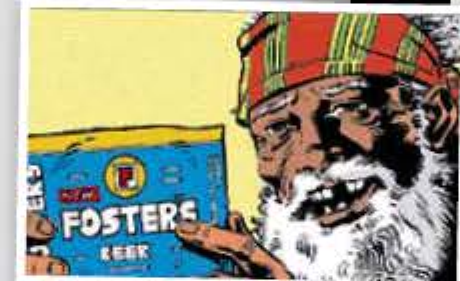
Es una buena idea entender el mundo en el que estás a punto de entrar y comprender la historia de fondo. Descarga el manual del juego de la página web de Revolution en bit.ly/revsteelsky y consigue el juego gratis en gog.com para PC y Mac, descargando el cómic mientras lo haces.

USAR LA LÓGICA



Los puzles pueden ser difíciles pero siempre son lógicos. "Nos esforzamos mucho en diseñar puzles que no hicieran que el jugador intentara todas las formas hasta que encontrara una solución", dice Charles Cecil. Así que mira tu inventario y piensa cómo se podrían usar esos objetos.

DISFRUTA DE LA HISTORIA



Cuanto más alerta estés de lo que sucede a medida que avanzas en el juego, mejor podrás adoptar la mentalidad adecuada. "El hilo de por qué Robert Foster fue secuestrado y por qué su aldea fue destruida se desarrolla a lo largo del juego y conduce al clímax dramático", dice Charles.

TEN ATENCIÓN



Presta atención a los diálogos porque pueden contener pistas y sugerencias sobre lo que debes hacer a continuación. También apreciarás mejor la personalidad del personaje, lo que asegurará que lo conozcas un poco mejor, maximizando la diversión.

ALTERA LA VELOCIDAD



Consulta las opciones del panel de control. Además de poder cambiar entre voz, texto y voz, y solo texto, hay un botón que permite acelerar el juego; lamentablemente, no es una opción si ejecutas el juego a través de ScummVM.

midas viven en los rascacielos.

"Era importante establecer la historia desde el principio porque de eso tratan las aventuras point-and-click", dice Charles. "Así que aquello fue lo primero, con la trama escrita en dos o tres páginas. Entonces buscamos identificar momentos dramáticos jugables que formarían la historia y creamos una descripción general de la sección para cada parte. Tras aquello diseñamos los puzles. Fue un proceso iterativo, porque veíamos los elementos del inventario procedentes de las secciones anteriores y tratábamos de encontrarles usos".

El proceso les llevó dos años y costó a Revolution 40.000 libras (una suma equivalente al doble de dinero hoy). Fue una pequeña inversión en comparación con los juegos contemporáneos, y definitivamente en comparación con el gran presupuesto de *Beyond A Steel Sky*, pero los beneficios fueron buenos para el puñado de desarrolladores que lograron producir un título que era unas seis veces más grande que *Lure Of The Temptress*.

"La verdad es que invertimos mucho menos tiempo en la narración y el guión de lo que lo haríamos hoy en día, principalmente porque había mucho menos diálogo", reflexiona Charles. "Y ya sabes, la gente recuerda *Beneath A Steel Sky* con gran afecto, lo cual es increíblemente halagador, pero si escuchas las voces, si escuchas la historia y lo que dicen los personajes, es mucho más crudo de lo que un jugador de aventuras esperaría hoy en día".

Para muchos, esto formaba parte de su encanto, ya que las interacciones ingeniosas y el peculiar humor británico (y el doble sentido) de este extravagante viaje ayudan a dar vida a Union City. Con la atmósfera de fondo creada por Dave Gibbons, que también hizo grandes contribuciones a la historia, es un mundo en el que los jugadores pueden recorrer los cuatro niveles, explorando la fábrica, la ciudad, el parque y el inframundo. Encontrarás muchas personas desinteresadas, burocráticas o apáticas que son bastante conscientes de la jerarquía social de su mundo.

"Dave dibujaba los fondos a lápiz y los pintaba un artista llamado Les Pace antes de escanearlos en un Macintosh", dice Charles. "Teníamos un equipo muy experimentado en términos de animación de píxeles. Stephen Oades, concretamente, que era un chico local de Hull, era simplemente brillante en el pixel art y Dave Gibbons se emocionaba mucho, comparando el trabajo con la joyería, diciendo que se podía cambiar muy levemente el color de un píxel y lograr un efecto visual".

Revolution le dio a Dave una copia de *Deluxe Paint* para Amiga y terminó también diseñando los personajes. Esto no solo bordó la apariencia de Robert y Joey, sino también otros papeles clave, incluido el oficial Stephen Reich, la rebelde Anita, el loco cirujano plástico Dr. Burke, que está detrás de los testículos de Robert, la vieja y querida Danielle Piermont y el supervisor de la fábrica de pipas Gilbert Lamb, cuyo abrigo está supuestamente "hecho de los últimos diez castores del mundo".

Originalmente el juego a iba estar interpretado por actores de la Royal Shakespeare Company. Sin embargo, durante una pausa en la grabación, fueron al pub y, a al volver... "No sonaban nada parecido a lo que habían hecho por la mañana", explica Charles. "Fue bastante insólito y no sabía nada porque era la primera vez que grababa a un actor. Tuvimos que desecharlo todo y empezar de nuevo".

Muchos de los personajes se inspiraron en personas que Charles había conocido en fábricas de producción de vehículos en Gran Bretaña y Francia, cuando era aprendiz de administración para Ford. La fábrica de tuberías existía porque un fabricante del Reino Unido había aparecido en las noticias por crear inocentemente tubos destinados a la "superarma" de Saddam Hussein. De alguna manera, Charles dice que tales incorporaciones fueron la prueba de un enfoque disperso. "Las



» [PC] Pocos puzles requerían un pensamiento rápido, pero este túnel está a punto de derrumbarse.

"EN AQUELLOS DÍAS TENÍAMOS UN EQUIPO MUY EXPERIMENTADO EN TÉRMINOS DE ANIMACIÓN DE PÍXELES. STEPHEN OADES, CONCRETAMENTE, ERA SIMPLEMENTE BRILLANTE CON EL PIXEL ART"
CHARLES CECIL

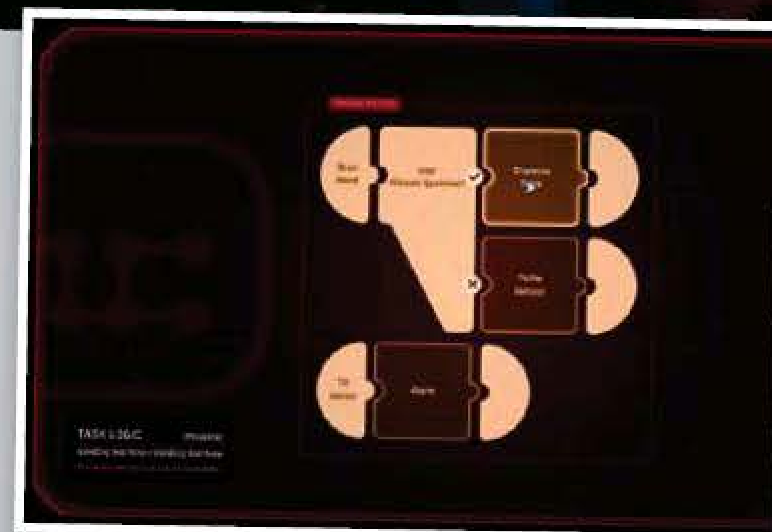
BEYOND A STEEL SKY

CÓMO REVOLUTION HA EVOLUCIONADO LA FRANQUICIA



PASANDO DE LAS 2D A LAS 3D

El juego se ha desarrollado con Unreal Engine 4, una novedad para Revolution, que tiende a crear sus propios motores. "Un mundo en 3D ofrece grandes oportunidades cinematográficas, y los fans están muy entusiasmados con la idea de una estética de cómic en tiempo real en un mundo en 3D", dice Cecil.



USANDO EL 'INTERNET DE LAS COSAS'

Al igual que internet, la red de Union City, LINC, ha extendido sus tentáculos a muchas máquinas, y estas pueden ser pirateadas. Podrías alterar la lógica de una máquina expendedora para activar una alarma en lugar de dispensar una bebida. Esto podría distraer a un androide de seguridad.



» [PC] La señora Piermont, uno de los muchos personajes excéntricos de las aventuras de Revolution Software.



» [PC] Al utilizar una tarjeta LINC puedes acceder a terminales y obtener información útil sobre Union City.



» [PC] Ojo cuidado, las cosas se han vuelto un poco más surrealistas en *Beneath A Steel Sky*.

I thought you'd be GLAD to SEE me!

» [PC] El gran final y algunas revelaciones que conmocionarán a Robert Foster hasta la médula.







REINVENTANDO EL VIRTUAL THEATRE

Tras revaluar Virtual Theatre en *Beneath A Steel Sky*, Revolution ha realizado un buen número de mejoras. Acércate a los NPC y te reconocerán y luego charlarán. Juguetear con la maquinaria puede afectar a quienes te rodean. De hecho, los personajes pueden incluso intentar arreglar tu intromisión.

TECNOLOGÍA GRÁFICA INNOVADORA

Dave Gibbons creó los magníficos gráficos de *Beneath A Steel Sky* y ha regresado para la secuela. Está utilizando una tecnología gráfica patentada llamada *ToonToy* que coge un objeto, lo entinta y lo pinta en tiempo real. "Esto se hace para imitar el estilo artístico de un cómic", explica Charles.

MAYOR CONSISTENCIA EN LOS PERSONAJES

Charles dice que el equipo tiene una idea mucho más clara de quiénes son los personajes y sus funciones. "Si no, escribirás personajes aburridos", dice Charles. "En *Beyond A Steel Sky*, se comportan de la manera que esperas que lo hagan y esto ayudará a resolver los muchos puzles que hemos desarrollado".

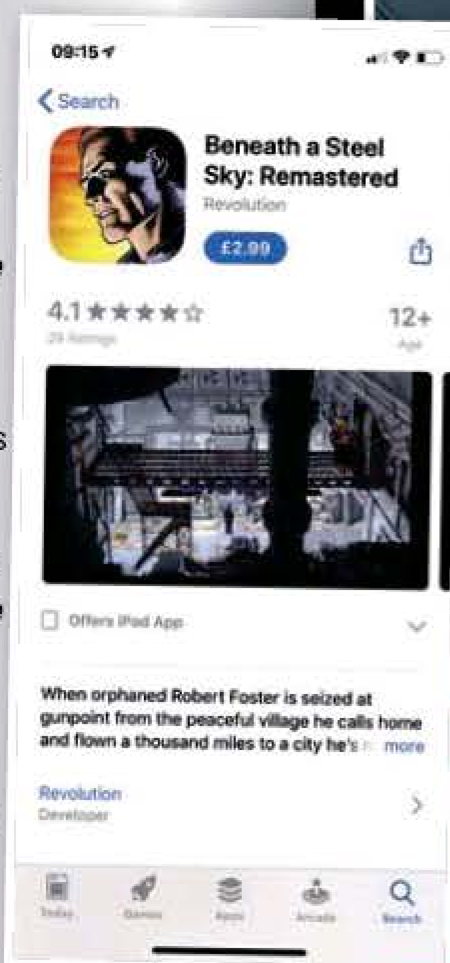
PORTAR UN STEEL SKY

Beneath A Steel Sky se lanzó originalmente para Amiga y DOS y se puso disponible de forma gratuita en PC en 2003. El juego también fue remasterizado y lanzado en la App Store de iOS el 7 de octubre de 2009, manteniendo viva su memoria. "Recibí una llamada de Apple y me dijeron que creían que nuestros juegos funcionarían muy bien en iPhone", nos cuenta Charles Cecil. "Acabábamos de producir *Broken Sword: Shadow Of The Templars - The Director's Cut* en Nintendo DS y acordamos que una versión portátil de *Beneath A Steel Sky* podría ser perfecta". Su aparición en iPhone resucitó la idea de la secuela. "Dave Gibbons había escrito un guión uno o dos años después del *Beneath A Steel Sky* original", revela Charles. "Pero aquello fue a mediados o finales de los 90 cuando la única forma de desarrollar un juego era encontrar una distribuidora para financiarlo y distribuirlo". "Las distribuidoras se habían obsesionado con la idea de que el [género] de aventuras estaba muerto y estaban más interesadas en hacer películas interactivas", continúa Charles. "También me dijeron que el PC estaba muerto, lo que, por supuesto, ahora parece ridículo, pero aquello hizo que la secuela se suspendiera indefinidamente".

En lugar de seguir con una secuela, tras la irrupción de iOS, Revolution trabajó en *Broken Sword: Shadow Of The Templars - The Director's Cut* en 2010, seguido de *Broken Sword II: The Smoking Mirror*. "Ambos tuvieron éxito y pasamos de una posición de ser económicamente débiles a construirnos poco a poco y fue fantástico", dice Charles. "Dave Gibbons permaneció leal y mantuvimos la relación. Seguimos hablando de una secuela de *Steel Sky*, pero las oportunidades creativas y comerciales no existían hasta hace poco".

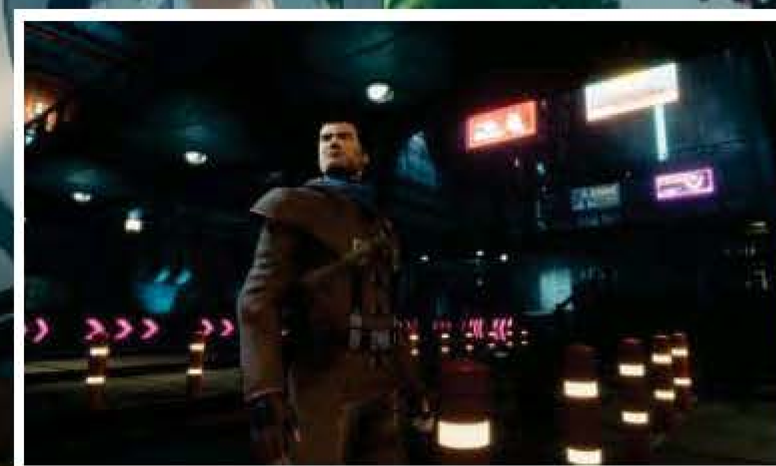
Los planes originales para una secuela habrían dado un título en 2D. Revolution se encontró con una recepción dividida cuando pasó al 3D con el tercer *Broken Sword*, *The Sleeping Dragon*, en 2003. "Dividió a la comunidad", dice Charles. "A muchos jugadores nuevos les encantó, pero no a muchos fans de los dos juegos anteriores".

Demostró ser una experiencia de aprendizaje. Aunque muchos prefieren borrar *Broken Sword: The Angel Of Death* de su memoria, y a pesar de un regreso en 2D en 2013 con *The Serpent's Curse*, Revolution está abrazando el 3D con *Beyond A Steel Sky*. "Estamos siendo más hábiles a la hora de aprovechar las oportunidades que se nos ofrecen", afirma Charles.





» [iOS] Robert Foster está de vuelta y se dirige desde el Gap a Union City.



» [iOS] Union City se ve más pulido hoy, pero el ambiente ciberpunk continúa brillando.



» [iOS] Al igual que en la aventura original point-and-click, hay muchas conversaciones disponibles con NPC.

"LOS PUZLES SE RETROALIMENTARÁN DE LA HISTORIA Y LOS MOMENTOS MÁS DESTACADOS DE LA HISTORIA LO HARÁN DE LOS PUZLES. EL MOTIVO DE POR QUÉ HEMOS SIDO TAN CUIDADOSOS AL DETALLAR ESTE MUNDO ES PORQUE QUEREMOS COHERENCIA"
CHARLES CECIL

[iOS] Robert Foster descubre que Union City se ha convertido en una utopía, pero ¿es todo lo que parece?





ideas se podían coger y elegir a voleo y algunas no tenían ningún sentido".

Joey, sin embargo, fue un añadido deliberado y crucial para la aventura, impulsando la narrativa y ayudando a la creación de algunos de los puzles. "Joey añadió una dimensión adicional porque podías conseguir que hiciera cosas", explica Charles. "Claramente, en la televisión y en el cine a menudo hay una pareja porque necesitas transmitir un planteamiento. Una buena forma de hacerlo es ocultarlo dentro de una conversación que tiene lugar en un nivel diferente. Puedes decirle al jugador lo que quieras y hacerlo a través de un intercambio que parece ser sobre otra cosa".

Algunos personajes e ideas se añadieron durante el desarrollo y se volvieron más importantes que otros. "La belleza de escribir un juego por entonces era que podíamos ser más flexibles", dice Charles. "Un día estábamos tratando de resolver un puzle y alguien dijo [¡alerta de spoiler!], 'Dios mío, LINC es el padre de Foster' y de repente las fichas encajaron. Pudimos cambiar todo el énfasis del juego y funcionó increíblemente bien".

Eso nunca podría pasar con *Beyond A Steel Sky*. Para este juego Revolution ha creado dos documentos que siempre permanecen separados entre sí. Uno es la historia y la información de apoyo que se extiende a lo largo de cientos de páginas. El otro explica con todo lujo de detalle claramente el diseño.

"Los puzles se retroalimentarán de la historia y los grandes momentos de la historia se retroalimentarán de los puzles" dice Charles, "y el motivo por el que hemos sido tan cuidadosos es porque queremos coherencia. Cuando alguien se pregunta: "¿debería esto estar aquí?", la respuesta debería ser bastante clara. Cuando mantienes la coherencia los narradores no tienen que explicarlo todo".

También significa que el método de creación de los puzles es diferente y quizás sea prudente explicar que *Beyond A Steel Sky* no es una simple continuación en 2D de la historia original, sino que lleva el juego a las 3D, lo que puede forzar un enfoque diferente. *Beneath A Steel Sky* sigue un sistema tradicional de point-and-click.

"*Beneath A Steel Sky* estaba dirigido por el inventario", dice Charles. "Por lo tanto, necesitaba puzles que requirieran usos extraordinarios del inventario". Si bien Charles cree que los puzles eran "en general bastante lógicos", es cierto que podían dejar a los jugadores perplejos en ocasiones. Sin embargo, ninguno estaba en la misma categoría en el infame puzle de la cabra que apareció en *Broken Sword: The Shadow Of The Templars* en 1996.

"Cualquiera de las soluciones en *Beneath A Steel Sky*, una vez dabas con ellas, te habría hecho pensar que deberías haberlo conseguido, lo que significaba que no te sentías engañado", dice Charles. Aun así, idear puzles que tuvieran sentido no fue fácil. "Generalmente, tienes una pequeña cantidad de puzles realmente buenos con mucho relleno, pero trabajamos duro para lograr un equilibrio", continúa. "Francamente, es fácil diseñar un montón de puzles baratos, pero es mucho más difícil crear aquellos que se ajusten al contexto del entorno y los comportamientos lógicos de los personajes tal como existen en el mundo".

Revolution no está adoptando el mismo enfoque con *Beyond A Steel Sky*, que se está creando en el estudio de la compañía en el histórico Shambles de York y con la ayuda de un desarrollador externo. "No vamos a tener puzles que requieran usos no propios del inventario porque siempre existe el riesgo de que pueda crear un gameplay forzado", dice Charles. "Me gustaría pensar que los jugadores de *Beyond A Steel Sky* no se quedarán atascados porque pasarán más tiempo explorando el entorno en busca de una solución, observando el comportamiento de los personajes. En una aventura point-and-click como *Beneath A Steel Sky* podías recurrir a probar cada elemento del inventario en cada [objeto] del fondo porque podías pensar que la solución era ilógica. Había una esperanza de que al final encontraras una solución".

Un elemento crucial que *Beyond A Steel Sky* mantiene es el uso de su motor Virtual Theatre, creado por el cofundador de Revolution, Tony Warriner. Debutó con *Lure Of The Temptress* y se usó en *Beneath A Steel Sky*, permitiendo a los NPC vagar por Union City, interactuar con los alrededores y hacer que el mundo pareciera más natural. "Se usó para un personaje del juego original: Gilbert Lamb", recuerda Charles. "Descubrimos que tener personajes caminando en *Lure Of the Temptress* causaba un problema porque se alejaban bastante y los jugadores acababan no sabiendo dónde estaban. Tendrían que ir a buscarlos y podría llevar bastante tiempo".

"Así que limitamos el Virtual Theatre en *Beneath A Steel Sky* y nos concentramos en Gilbert Lamb: deambulaba, entraba en el ascensor, bajaba, iba a su habitación y luego volvía. Lo que esto nos permitió hacer fue introducir un buen puzle en el que podías entrar en el sistema LINC y eliminar sus prioridades para que no pudiera entrar en el ascensor y tuviera que darte su tarjeta. Me pareció un uso realmente interesante del motor".

En *Beyond A Steel Sky*, cuatro de cinco personajes están restringidos a un área específica, por lo que los jugadores pueden ver dónde están, eliminando la persecución y la sensación de tener que esperar a que aparezcan. Puede haber interacciones, como en el juego anterior, lo que permite a Robert Foster comunicarse con otros personajes.

Sigue siendo un juego de darle al coco", insiste Charles. "No nos basamos en la destreza manual. Lo que queremos, como en *Beneath A Steel Sky*, es que el jugador evalúe el entorno y tenga que seguir varios pasos para descubrir cómo superar un puzle. A veces es solo un artículo del inventario; a veces, en el nuevo juego, se combina con la piratería de objetos y el comportamiento de los personajes. Si te gustó *Beneath A Steel Sky*, entonces te encantará cómo hemos continuado con este". ✱

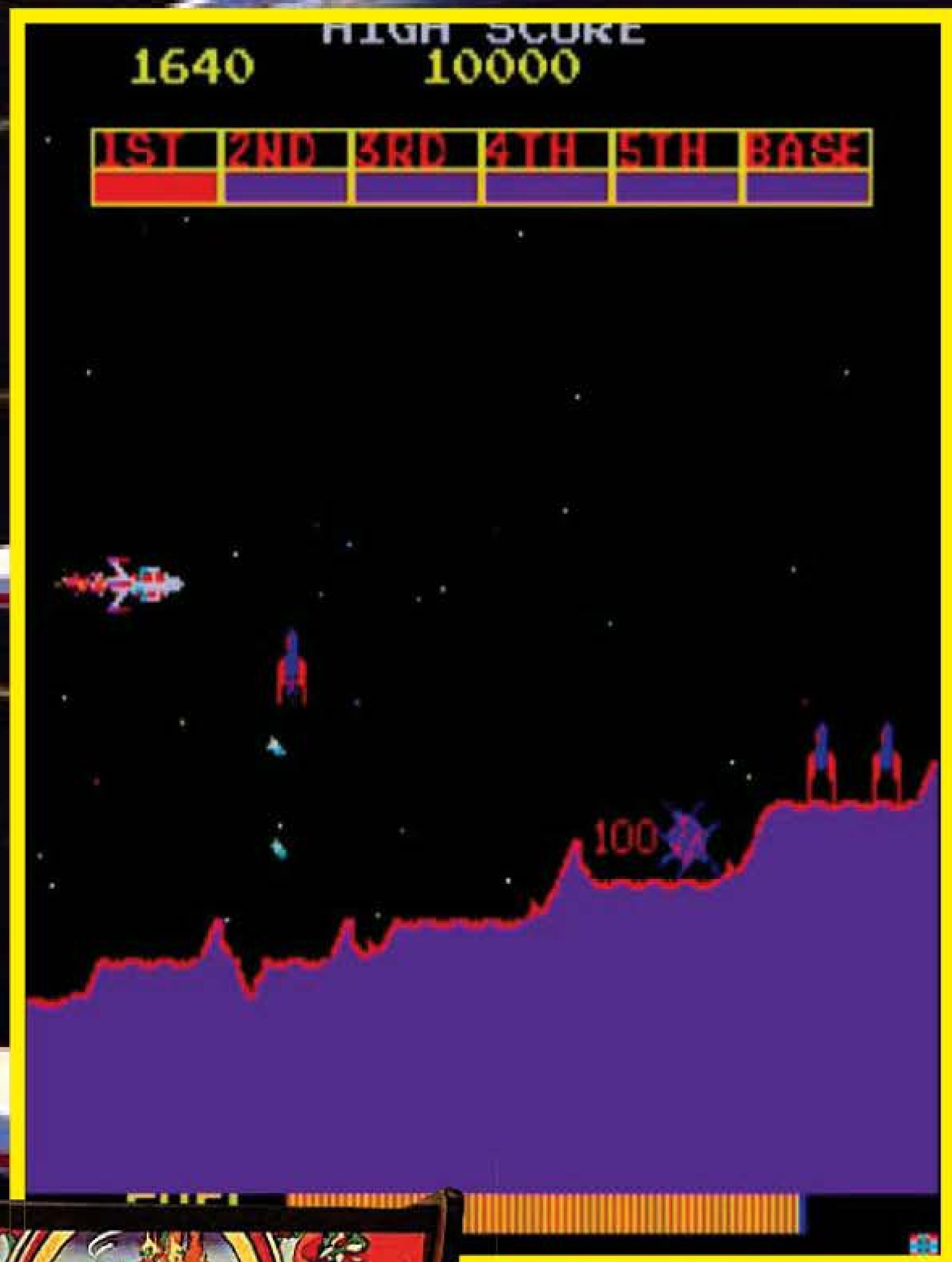
EL SCRAMBLE ESPAÑOL

Space Trek

En 1981 Konami lanzó al mercado de las recreativas un shoot-em'up con personalidad, alejado de las convenciones establecidas hasta la fecha por *Space Invaders* o *Galaxian*. Scroll lateral, niveles diferenciados, combustible y dos tipos de armas eran las grandes señas de identidad de *Scramble*. Pero había algo que aún podía ser mejorado, o al menos, eso pensaron los integrantes del departamento de ingeniería de Videogame.

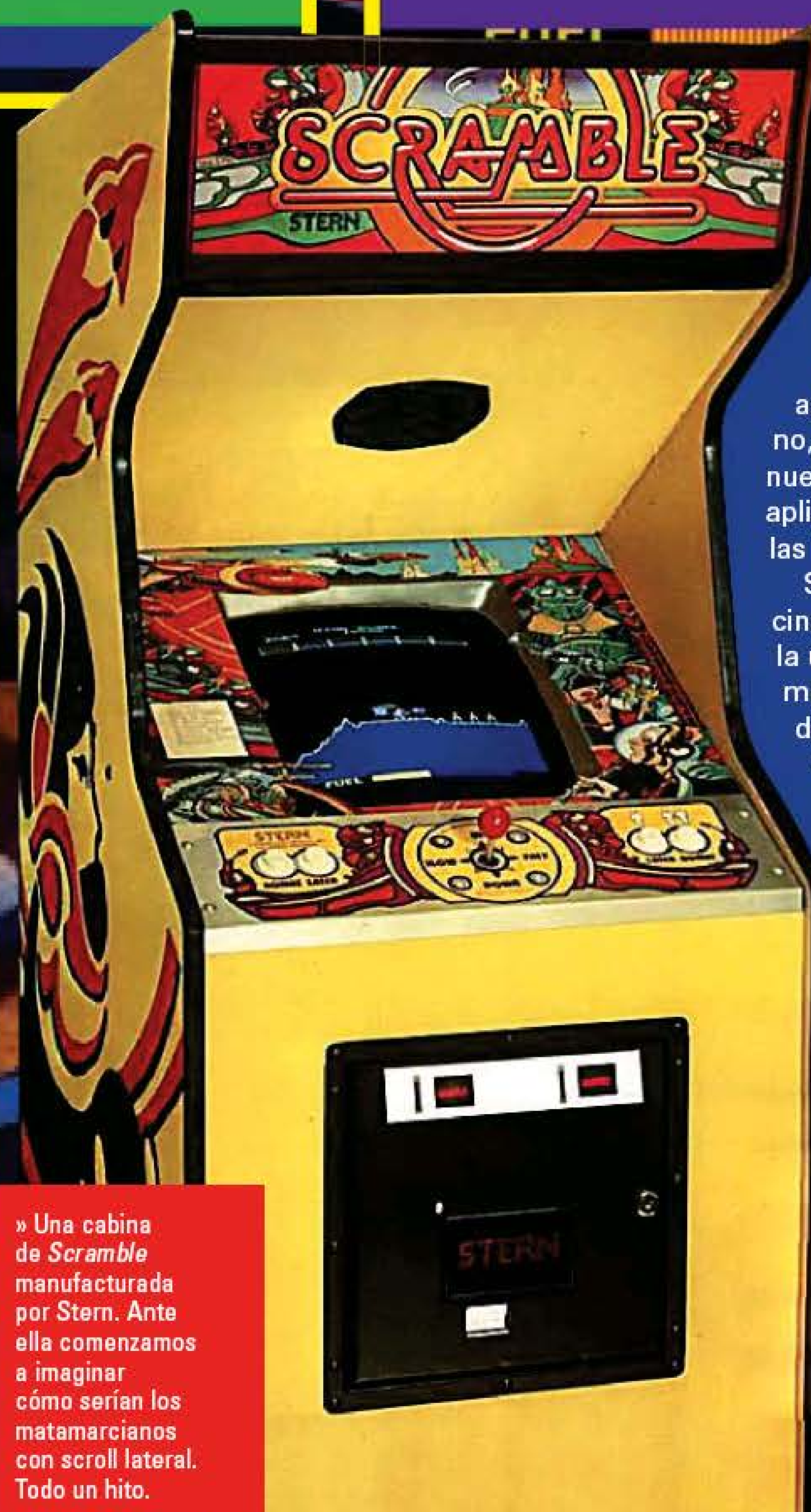
Texto de Jesús Relinque "Pedja"





Jugar a *Scramble* era un auténtico ejercicio de precisión. Manejar la nave diseñada por Konami a través de las intrincadas seis fases que componían el juego no resultaba nada sencillo, puesto que la estructura de niveles, que oscilaba entre bases enemigas y cavernas infestadas de máquinas hostiles, exigía un manejo de joystick prácticamente virtuoso para no impactar con cualquiera de los obstáculos propuestos por la compañía nipona.

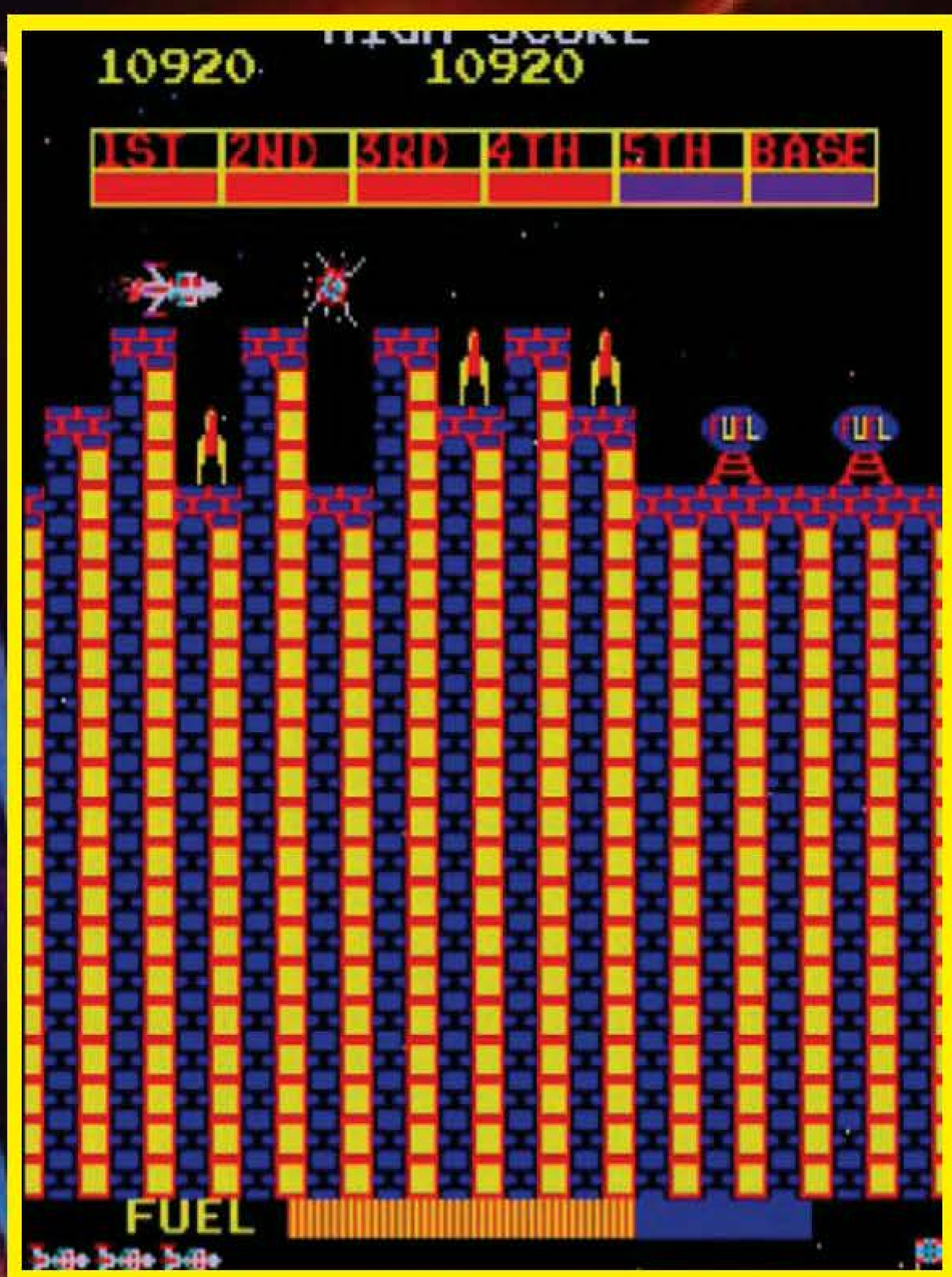
Resultaba interesante comprobar cómo se ampliaba el horizonte jugable del concepto matamarcianos al introducir dos tipos de disparo, horizontal y vertical, de forma que nuestra atención se dividía en tres: esquivar cuerpos extraños, acabar con enemigos que venían de frente y arrasar con todo lo que se movía bajo nuestro caza. De hecho, la mayor parte del peligro que nos asolaba en *Scramble* provenía de la parte inferior, ya fueran insidiosos proyectiles o enormes misiles que despegaban a toda velocidad con instintos suicidas y más mala leche que un mosquito del Nilo sin mascarilla.



» Una cabina de *Scramble* manufacturada por Stern. Ante ella comenzamos a imaginar cómo serían los matamarcianos con scroll lateral. Todo un hito.

Para colmo, nuestra nave espacial necesitaba recargarse de cuando en cuando, así que teníamos que acertar con los depósitos de combustible que de vez en cuando aparecían desperdigados sobre el terreno, poniendo a prueba de esta manera nuestra habilidad con la particular física aplicada a la trayectoria que dibujaban las bombas liberadas desde el aire.

Si lográbamos completar los primeros cinco niveles del juego, entraríamos en la última y definitiva parte, la base enemiga. Es ahí donde el juego decide con descaro que ya da igual lo precisos que seamos con nuestros disparos. Lo que toca es desplazarse por intrincados y estrechos pasillos en los que cualquier píxel en falso significa la destrucción de nuestra nave. Al acabar la fase, nos bastará con liberar una de nuestras bombas sobre un marciano multicolor para desbloquear el mensaje de enhorabuena: "Has cumplido con todos tus deberes. Suerte para la próxima vez". Y la próxima vez ▶



» [Arcade] Los diseñadores del juego estrechaban el área segura a conciencia.



» [Arcade] En el interior de las cuevas escaseaba el combustible.

se sucede sin descanso, comenzando un nuevo bucle de niveles e incrementando la dificultad del desafío. Si somos lo suficientemente hábiles como para acabar el juego con una sola moneda y sin perder vidas, habremos invertido unos cuatro minutos en llegar al final. Los juegos de antes se bebían a sorbos cortos e intensos.

Hay que decir que el apartado visual de *Scramble* era, cuanto menos, peculiar. El diseño de la nave no estaba nada mal, y los enemigos tenían su aquel, pero la decisión de que la paleta de colores se moviera entre tonalidades chillonas como el celeste o el violeta, y que estos colores fueran cambiando conforme la acción progresaba, confería un toque bastante lisérgico a cada partida. Con todo, si tuviéramos que quedarnos con un detalle curioso del juego de Konami, podríamos mencionar el lanzamiento de *Gradius Advance* para Game Boy Advance en 2001. En dicho título se incluía una escena introductoria en la que se repasaban todos los juegos de la saga *Gradius*, uno de los buques insignia de la compañía japonesa. El primer nombre que se mencionaba en tal introducción era *Scramble*, como si fuera una especie de precedente o padre al uso del resto de títulos. Fue un detalle que, sin lugar a dudas, voló la cabeza a los fans de la exitosa serie de matamarcianos.

El toque lisérgico de Scramble llegaba cuando los colores cambiaban en plena partida

La invención de Videogame

Viremos la historia del presente artículo hacia nuestro país. Allá por el año 1981, cuando *Scramble* llegó a los salones recreativos, la compañía barcelonesa Videogame se encontraba en plena busca y captura de placas japonesas con un cometido muy claro. Nos lo explica uno de los ingenieros que trabajó en el departamento técnico de la empresa, Josep Quinglés: "En Videogame vivimos el gran boom de los arcade. Se importaban placas de Japón y se montaban máquinas recreativas. Nuestra misión era traducir al español los rótulos que salían en japonés o inglés durante el juego, y algunas veces realizar pequeñas modificaciones. Por ejemplo, recuerdo que añadimos un acele-

3.3. Descripción del juego

Se trata de un juego de habilidad en el que la nave del jugador tiene
que superar una zona conflictiva dominada por las naves enemigas. A lo lar-
go del trayecto la nave supera zonas montañosas, cavernas, ciudades, túne-
les difíciles de tráfico y todo tipo de terrenos. Las naves enemigas, estra
tégicamente colocadas impedirán con su propio armamento el que la nave del
jugador supere con éxito la zona conflictiva.
La dificultad del juego es creciente a lo largo del recorrido, tenien
do que superar zonas durante la noche, cuando la visibilidad es mucho menor
y la presencia de las naves puede pasar desapercibida.
El recorrido está dividido en 6 fases, existiendo una indicación en
la pantalla de las fases superadas.
Tras el aniquilamiento de la nave del jugador, si aún dispone de na-
ves, volverá a empezar la última fase que aún no había superado.
El combustible del jugador está limitado, ahora bien, existe la posi
bilidad de "robar" combustible a las naves enemigas atacando zonas de ro—
postaje.
El juego dispone además de dos sistemas de admisión de monedas, que
se seleccionan mediante el SWITCH S W 4 (Vid. apartado 5.2.)
En el sistema de admisión normal cuando todas las naves del jugador
han sido destruidas, finaliza el juego quedando la máquina a la espera de
la introducción de más monedas de cara a empezar nuevas partidas.
En el sistema de admisión especial, cuando el jugador llega a su úl-
tima nave, la máquina le pregunta si desea seguir jugando. Si no lo desea
le basta con pulsar el pulsador de 1 jugador y agotará su última nave sin
novedad. Si desea seguir jugando le basta con pulsar el pulsador de 2 jugado
res y se le entregará y se le entregará una nueva serie de naves (suponien-
do que el jugador tenia créditos). Si el jugador carece de créditos tiene
la oportunidad de introducir más monedas y adquirirlos. Entonces el jugador
puede seguir el juego con sus nuevas naves en la misma fase que estaba
cubriendo.
Esta versión permite al jugador, en realidad, de disponer de todas
las naves que él desee para poder cubrir todas las etapas del juego.

» Manual de fábrica de *Space Trek*. El "sistema de admisión especial" no era otra cosa que el Continue Play.

rador a *Pac-Man*, el famoso comecocos".

En efecto, Videogame puso en circulación una placa modificada del *Pac-Man* de Namco, siendo distribuida por los bares y salones de España. Si el lector se encontró alguna vez con una versión del comecocos en la que, tras presionar un botón, el personaje pegaba un acelerón, es muy probable que estuviera firmada por el equipo de Quinglés, o mejor dicho, equipazo, completado por Luis Jonama, Pere Quetglás y Javier Valero, nombres míticos y auténticos pioneros de la historia del arcade español. No fue el único juego que se alteró en Videogame. Podemos citar aquí el caso del matamarcianos *Moon Cresta* de Nichibutsu. Además de localizar los textos de pantalla, el equipo de ingenieros decidió aumentar la dificultad del título, dotando a las naves enemigas de un disparo vertical del que carecían en la versión nipona original.



» Esta placa de *Space Trek* es un auténtico tesoro.

Los aciertos de Vídeo Game, S.A.

Fuimos los últimos en lanzar el RADAR SCOPE, pero su acelerador es un importante ACIERTO, lo que ha hecho que sea el más rentable, demostrándolo la demanda que todavía existe. Y además puede grabar su nombre consiguiendo récord. Ahora somos los primeros en lanzar el SPACE TREK, con el gran ACIERTO del juego progresivo que incita al jugador a llegar hasta el final de todas las secuencias sin dejar la máquina para poder grabar su nombre consiguiendo récord.

POR ESO, SALIENDO LOS PRIMEROS O SALIENDO LOS ULTIMOS, LOS APARATOS DE VIDEO GAME, S.A., SON LOS MAS RENTABLES. ¡¡OPERADOR!! INVIERTA EN APARATOS VIDEO GAME, S.A., Y EL FUTURO DE SU NEGOCIO ESTARA ASEGURADO.



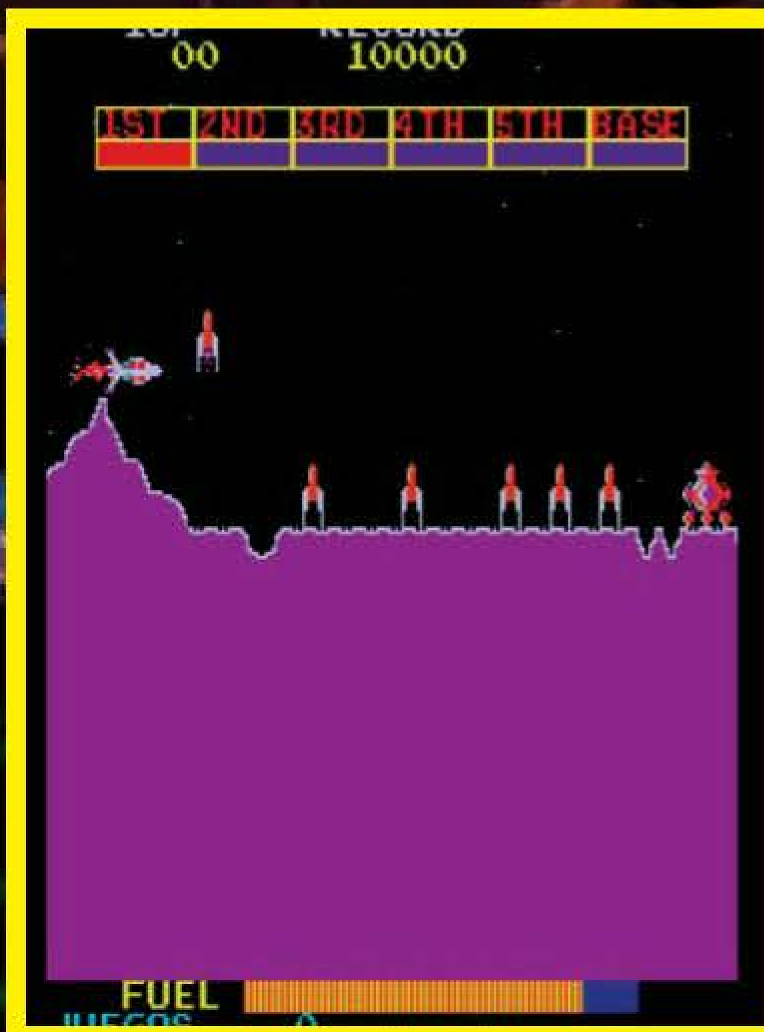
Video Game, S. A.
Virgen de Nuria, 28 Teléfono 661 72 04
SANT BOI DE LLOBREGAT (Barcelona)

» Flyer de *Space Trek*. Ojo al dato del acelerador de *Radar Scope*. Fuente: *Recreativas.org*, asociación A.R.C.A.D.E.



» Primer plano del detalle de la placa de *Space Trek*. A estas alturas, puede que perdamos la garantía.

El quid de la cuestión y, a la postre, el enlace con *Scramble*, lo encontramos en el desarrollo más celebrado de cuantos se llevaran a cabo en Videogame. Fue Javier Valero quien me contó, a través de una inolvidable entrevista, cómo se originó una de las características más populares de los juegos arcade. "Cuando jugamos *Scramble* en Videogame, al igual que el resto de juegos que recibíamos, teníamos que probarlo hasta llegar al final y acabarlo. Pero nosotros no podíamos llegar al final porque era complicado de cojones. Nos pusimos nerviosos, así que nos metimos en el software e hicimos que el jugador pudiera continuar en el mismo punto donde le habían matado. El jefe lo vio, le encantó y dijo que lo dejásemos en la placa. Así que le cambiamos las memorias a la placa para introducir la posibilidad de continuar en todos los *Scramble* que distribuyéramos. Claro, esto fue todo un éxito de recaudación porque los jugadores echaban una moneda tras otra. Así fue como el primer Continue Play, que luego añadieron todas las máquinas japonesas, se hizo en Barcelona".



» [Arcade] Los ingenieros de Videogame modificaron *Scramble* para convertirlo en este *Space Trek*.

Los ingenieros de Videogame habían mejorado el juego original. La placa resultante recibió el nombre de *Space Trek* y, al igual que otras modificaciones realizadas previamente por el equipo de Valero y compañía, sufrió una copia indiscriminada por parte de numerosas empresas españolas que, al igual que Videogame, se dedicaban a manufacturar juegos arcade. Valero estaba al corriente de este dudoso proceder. Debido a ello, decidió dejar un mensaje oculto en las memorias ROM de *Space Trek*. Un mensaje que, por otra parte, no podría impedir que otras empresas como Petaco o Billport siguieran copiando el trabajo de su equipo. Casi cuarenta años después, llama la atención descubrir su contenido, tanto en el volcado de memoria de *Space Trek* como en el de otros clones españoles de *Scramble* que, sin lugar a dudas, habían tomado la placa de Videogame como referencia. El texto rezaba así: "Apreciados amigos, quizá que no copiéis tanto que para algo habéis estudiado. Firmado: Departamento técnico de Videogame". Ahí quedó para la posteridad.

El hallazgo de Space Trek

Hace pocos meses que se pudo recuperar una placa funcional de *Space Trek*. Gracias a dicho hallazgo, ya es posible ejecutar las memorias del juego en un emulador de máquinas recreativas como M.A.M.E. Esto nos abre las puertas para probar de primera mano los orígenes del Continue Play. Para ahondar más en el proceso de busca, captura y volcado de una placa perdida en el tiempo como *Space Trek*, me puse en contacto con el valenciano Rubén Casaña, coleccionista de placas recreativas y administrador de la tienda especializada Retro Arcadia Valencia. El propio Casaña fue uno de los protagonistas de la misión de rescate llevada a cabo con *Space Trek*. Así nos narró la aventura: "Un buen amigo mío, antiguo operador de la época, Isaías Hernández, me pide a veces que le ayude a identificar algunas placas de juegos. Un día me envió una foto. Cuando la examiné y vi en la placa una pegatina de Electrogame, supe que habíamos encontrado algo interesante. Le pedí entonces que me enviase la placa para estudiarla mejor, pues tenía ya mis sospechas. En efecto, cuando leí las memorias y apareció el mensaje oculto que habían dejado los programadores supe que esta era la copia original no preservada de *Space Trek*".

Normalmente, este tipo de descubrimientos se hace por casualidad. Una vez que se localiza una placa, da comienzo el proceso de preservación, cuyo objetivo



» [Arcade] Videogame, 1981. En la pantalla de inicio queda constancia de los créditos y la fecha de *Space Trek*.



» [Arcade] Este es el mensaje que aparecía al activar Continue Play cuando el jugador perdía todas sus vidas.



» [Arcade] En *Space Trek* podíamos ver los textos traducidos en pantalla a excepción del misterioso Mistery.

El rescate de Space Trek simboliza un paso más en la conservación del videojuego español

es conseguir que el software no se pierda en el tiempo y en el espacio, y que, por supuesto, pueda ser recreado a través de emuladores. "Este proceso", comenta al respecto Casaña, "depende mucho del estado de la placa encontrada. Algunas están realmente mal, hay que limpiarlas cuidadosamente, repararlas en muchos casos, escanear flyers o manuales si los hubiera... Si la arquitectura del juego está emulada, se leen las memorias y se guardan, algo que se denomina dumpeo o volcado. Luego se envía al equipo de M.A.M.E. que realmente hace una labor admirable, y así queda preservada. En algunos casos hay chips que requieren auténticos trabajos de ingeniería inversa para poder replicar su comportamiento y conseguir ya no solo que el juego se preserve sino que, además, sea funcional y se pueda emular. Para ello, mejor enviar la placa a los profesionales que saben de esto".

Hay muchos ingenieros, coleccionistas y asociaciones que se dedican en cuerpo y alma al noble arte de preservar placas recreativas. Gracias a su labor, previa al hallazgo de *Space Trek*, tenemos a nuestra disposición varios clones de *Scramble* de las compañías que habían copiado a Videogame. ¿Por qué pusieron en práctica esta metodología de dudosa moralidad? Casaña opina sobre ello: "En aquella época, el afán de los operadores y fabricantes era recaudatorio. Licenciar o distribuir juegos de fuera era muy caro. Ellos querían lanzar los juegos rápidamente y con el menor coste posible, así que lo que se hacía era copiarlos de forma literal. En este caso, los desarrolladores de la competencia no se calentaron la cabeza y clonaron la copia de Electrogame en vez de hacer lo propio con el original de Konami. Por eso, al tomar una placa de otro fabricante y leer las memorias, se comprueba que no se molestaron ni siquiera en revisarlo, ya que ni quitaron el mensaje oculto".

La próxima aventura

Tras hablar de *El fin del tiempo* y *Space Trek*, desde *Retro Gamer España* nos preguntamos si, en un futuro cercano, tendremos la oportunidad de publicar otro artículo en el que nos hagamos eco de un nuevo hallazgo protagonizado por una de esas placas que flotan en el limbo de los arcades perdidos. Al preguntar a Casaña sobre cuál podría ser ese hipotético título, menciona *After the War*, una de las máquinas que vio la luz fruto de la colaboración entre Inder y Dinamic. "Se han podido encontrar tanto *Hammer Boy* como *Mega Phoenix*. Sería increíble poder hallar la que falta", concluye el valenciano. Quién sabe. Tal vez, más pronto de lo que esperamos, el soldado Jonathan Rogers esté desfilando por estas páginas.

Retro Gamer España agradece a Javier Valero, Josep Quinglés y Rubén Casaña su colaboración en el presente artículo.



LA GUÍA DEFINITIVA

RETURN OF DOUBLE DRAGON

"SLEEPING DRAGON" HAS AWOKE.

La popularidad de *Double Dragon* auspició el lanzamiento de una cuarta entrega de las andanzas de los hermanos Lee. Curiosamente, el posterior lanzamiento japonés resultó ser diferente al cartucho que se había lanzado en occidente.

Texto de Darran Jones



Pocas franquicias del género brawler pueden rivalizar en popularidad con *Double Dragon*. Tras debutar en los recreativos japoneses en 1987, la placa de Technos Japan causó un gran impacto tanto en su país natal como en el extranjero, sentando las bases para los posteriores juegos de peleas callejeras. Su tremendo éxito auspició su adaptación a todo tipo de consolas y ordenadores domésticos, desde el ZX Spectrum a la Atari Lynx, con más o menos fortuna. A la placa original le siguieron dos secuelas recreativas más, que en gran medida se ciñeron a la misma fórmula que tan bien había funcionado en 1987. Aún así, las nuevas entregas no lograron hacer sombra al magistral debut de Billy y Jimmy, aunque las secuelas de NES, que se desmarcaron bastante de sus homólogas recreativas, siguen siendo bastante bien consideradas.

Cuando empezaron a trabajar en un cuarto *Double Dragon*, Technos se alejó de los salones recreativos para crear una secuela exclusiva para Super Nintendo. La jugada tenía bastante sentido, sobre todo porque las entregas NES había funcionado muy bien. Tras perder, a manos de Acclaim, los derechos de publicación de *Double Dragon II* y *III*, Tradewest persiguió un nuevo acuerdo con Technos con la intención de lanzar el juego en Norteamérica y Europa. El trato se llevó a cabo, pero Tradewest no dejó de presionar a Technos Japan para que terminaran el juego cuanto antes. De hecho, *Super Double Dragon* se comercializó en Occidente 11 meses antes que la versión japonesa, que fue rebautizada como *Return of Double Dragon*. Como resultado, la versión japonesa del juego presentaba bastantes diferencias respecto al cartucho occidental, y resultó ser muy superior.

Por supuesto, nadie auguraba estos cambios cuando *Super Double Dragon* debutó en Occidente, y de haberlo sospechado su acogida habría sido aún más tibia, si cabe. A pesar de la popularidad de la franquicia en los recreativos y NES, el juego de SNES no desató pasiones. "Otro juego de mierda de *Double Dragon*" fue la descripción que le obsequió la revista *Total*. "Los gráficos son decentes, pero no hay desafío, todo consiste en zurrar y esperar que no te zurren". La revista le otorgó un 61%, concluyendo que era una alternativa peor respecto a otros lanzamientos como *Final Fight*, *Rival Turf* y *Turtles In Time*.

En *Super Play* tampoco quedaron muy impresionados, otorgándole un 68% mientras sugerían que "es mucho más divertido que *Final Fight*, por ejemplo, incluso jugando en solitario, pero estéticamente es mucho peor". Eso sí, resaltaron la gran animación de los personajes. Mientras que *Super Play*, al igual que otras revistas de la época, criticó la estética de *Super Double Dragon*,

DOUBLE DRAGON REDUX

DIFERENCIAS ENTRE LA VERSIÓN OCCIDENTAL Y LA JAPONESA











MENÚS DIFERENTES

1 A diferencia de su hermano occidental, *Return Of Double Dragon* permite ajustar la dificultad en fácil, normal y difícil, y también permite escuchar los efectos de sonido y la música.

MEJOR MÚSICA

2 La música de *Return Of Double Dragon* es superior, ya que incluye el tema original de Double Dragon en la pantalla de título y en el nivel final, y nuevas melodías para las Misiones Uno y Tres.

NIVEL MEJORADO

3 El nivel final de *Return Of Double Dragon* es mucho mejor. Añade dos nuevas secciones, concluyendo con una dramática batalla en una gran área donde se lucha contra todos los jefes y el líder, Duke.

UN FINAL AUTÉNTICO

4 Una de los pocas ventajas que ofrecía el *Super Doble Dragón* occidental fue mostrar un auténtico final. Era solo un texto, pero sigue siendo una gran mejora respecto a su hermano japonés.

ARMAS MÁS EQUILIBRADAS

5 En *Return Of Double Dragon* los cuchillos hacen mucho menos daño, puedes agarrar el boomerang si te encuentras frente a él y es posible cambiar fácilmente de armas.





» Dos carátulas similares en composición, distintas en ejecución.



» [SFC] El gimnasio tenía elementos con los que interactuar. Ojo con el retorno del saco.



» [Super Famicom] Esta vez no hubo pelea final entre los hermanos, pero sí podían zurrarse durante el juego.

una crítica secundaria de la revista señaló que el juego era "un audaz intento que merecía una nota más alta".

Super Double Dragon pasó sin pena ni gloria por Occidente, pero el tiempo extra del que dispuso Technos a la hora de crear *Return of Double Dragon* japonés fue bien aprovechado a la hora de solventar algunos de los problemas de los que hizo gala el lanzamiento occidental. Esto les permitió, por ejemplo, hacer numerosos ajustes en la jugabilidad respecto al lanzamiento anterior.

Al volver a echar unas partidas a *Return Of Double Dragon* da la impresión de que el juego de Technos fue recibido con excesiva dureza en su momento. Es cierto que no tiene los sprites más imponentes, pero están estupendamente animados. La decisión de Technos de apostar por sprites más pequeños respecto a otros brawlers de la época permitió ofrecer mucho más espacio para que los personajes se movieran, lo que era especialmente importante a la hora de disfrutar del excelente modo para dos jugadores. Ambas versiones del juego dan la opción de atacar al compañero, y también permite que un segundo jugador se embarque en la partida en cualquier ▶





JEFAZOS

CÓMO DERROTAR A LOS SHADOW WARRIOR

STEVE

No te dejes engañar por la inmaculada apariencia de Steve y su amor por la moda, ya que este bruto domina a la perfección el arte de dar puñetazos.

CÓMO VENCERLE:
Vigila su letal patada giratoria y sus veloces puñetazos y golpéale cuando baje la guardia, o haz que se tambalee con tu puñetazo trasero.

JACKSON

Te encontrarás con este ex boxeador en la pista del aeropuerto. Es una figura bastante imponente, debido a sus manos vendadas y su corte de pelo.

CÓMO VENCERLE:
A Jackson le encanta bloquear tus puñetazos, así que mantén la distancia y utiliza las patadas para posteriormente encajarle un uppercut.

SHEN LONG FOO & SHEN LONG PYO

Estos hermanos lo hacen todo juntos, especialmente recibir con sus puños y pies a cualquier tonto se atreva a entrar en su territorio. A diferencia de Super Double Dragon, deberás luchar con ambos a la vez.

CÓMO VENCERLES:
Cuidado con lanzarles patadas, ya que pueden agarrarte para contraatacar. Bloquea sus patadas voladoras y propínales puñetazos antes de que se recuperen

MCGUIRE

A pesar de su cómica apariencia, McGuire está lejos de ser un payaso. Es el único jefe que protege el final de dos niveles.

CÓMO VENCERLE:
La panza de McGuire le permite absorber algunos golpes y no podrás parar tu ataque giratorio. Dedícate a lanzar patadas y no dejes de moverte.

CARLEM

El penúltimo jefe es una mole que recuerda a Arnold Schwarzenegger. Incluso lleva gafas de sol, como Arnie en *Terminator 2*.

CÓMO VENCERLE:
Carlem tiene un gran alcance y le encanta bloquear. Combina los ataques y lánzale enemigos para aturdirle y así pillarle con la guardia baja.

DUKE

Posee un terrible sentido de la moda y una ridícula cola de caballo, pero no le infravalores. No necesita un arma para ponerte las pilas.

CÓMO VENCERLE:
Concéntrate en los otros jefes, ya que Duke no puede ser derrotado antes que ellos. Es rápido y tiene un buen catálogo de movimientos. Muévete mucho y combina ataques.

GEOFF

BILLY

ROPER

ROCA

NUNCHAKU

BASTÓN





» [SNES] Una verdad universal: no hay nada más satisfactorio que propinar un rodillazo en la cara.

momento. Otra ventaja añadida al utilizar sprites más pequeños es que hace que algunos jefes inspiren auténtico respeto, ya que parecen auténticas torres humanas frente a los Hermanos Lee, lo que nos recuerda lo mucho que llegamos a echar en falta al corpulento Abobo, un villano clásico de la franquicia que no llegó a aparecer en esta cuarta entrega de *Double Dragon*.

Es fácil criticar a *Return of Double Dragon* por ofrecer niveles bastante genéricos, pero fue algo totalmente intencionado por parte de Technos, ya que se trataba de un reboot de la primera recreativa. Marian es ahora una policía, pero ha vuelto a desaparecer y los hermanos Lee juran rescatarla... una vez más (la aparición en pantalla de Marian fue otro elemento que debió acabar en el suelo de la sala de montaje). El diseño de los escenarios de *Return* es mucho más vertical que los del *Double Dragon* original, mientras que niveles como la pelea sobre un camión de mudanzas de la cuarta fase añadió un agradecido cambio de aires respecto a las típicas peleas en callejones.

Todos los brawlers tienden a incluir niveles de aspecto genérico, en particular aquellos juegos ambientados en entornos urbanos, por lo que lo más importante, lo que distingue a los grandes del género respecto a las medianías, es la mecánica de combate. Y aquí es donde *Return of Double Dragon* saca pecho. Ningún otro juego de peleas callejeras para 16 bits, incluyendo vacas sagradas como *Streets of Rage 2* y *Final Fight*, pudo competir con el impresionante catálogo de movimientos de los que hacen gala los hermanos Lee.

El sistema de combate de *Return of Double Dragon* es sorprendentemente flexible, y utiliza los seis botones principales del pad de SNES. Las patadas y puñetazos varían dependiendo del número de pulsaciones, lo que se permite ejecutar un variado catálogo de combos frente a los enemigos. Aunque los hermanos ya no mostraban la habilidad para correr que mostraban en *Double Dragon III*, la posibilidad de bloquear fue una incorporación genial, ya que añadía una capa más de estrategia al juego, sobre todo en dificultad difícil, exclusiva de la versión japonesa. En la dificultad más alta el juego desencadena un intercambio de golpes al más puro estilo del cine de artes marciales de Hong Kong, con los contendientes ejecutando un bloqueo tras otro con la esperanza de lograr impactar un golpe en el rival.

Si haces un buen uso del bloqueo, podrás agarrar a un oponente y calentarle la cara a base de patadas, deteniéndote solo para lanzarlo contra otros enemigos o manteniendo a raya al que se le ocurra venir por detrás, gracias a la patada trasera. El catálogo de golpes de los Lee incluye además la posibilidad de atacar tras saltar sobre las paredes, patadas con salto en reversa, barridos y devastadores golpes de rodilla. Cuanto más experimentes con el sistema de combate, más satisfactoria será experiencia de juego. A todo esto se une además el variado arsenal de armas que se pueden llegar a utilizar (cuya efectividad se ajustó en la versión japonesa respecto al anterior lanzamiento occidental), o los ataques especiales que se pueden desencadenar, con distinta potencia dependiendo de cuanto tiempo mantengas pulsados los botones L y R.

Return Of Double Dragon quizás no fuera el mejor brawler de su época, al pinchar en algunos aspectos de diseño respecto a otros lanzamientos más equilibrados, pero en lo que respecta a ofrecer peleas brutales (que, sinceramente, era lo que buscábamos todos), ningún otro lanzamiento doméstico de su época fue tan satisfactorio. ✱

» [SFC] El número de enemigos se disparaba en las últimas fases. Mejor jugar junto a un amigo.





» [SFC] Dominar el bloqueo era esencial, sobre todo al jugar en máxima dificultad.



» [SFC] Quizás no fuera el más espectacular, pero sus animaciones eran estupendas.





» [SFC] Llena la barra de Power y te pondrás como un auténtico mulo durante un tiempo limitado.





CÓMO SE HIZO

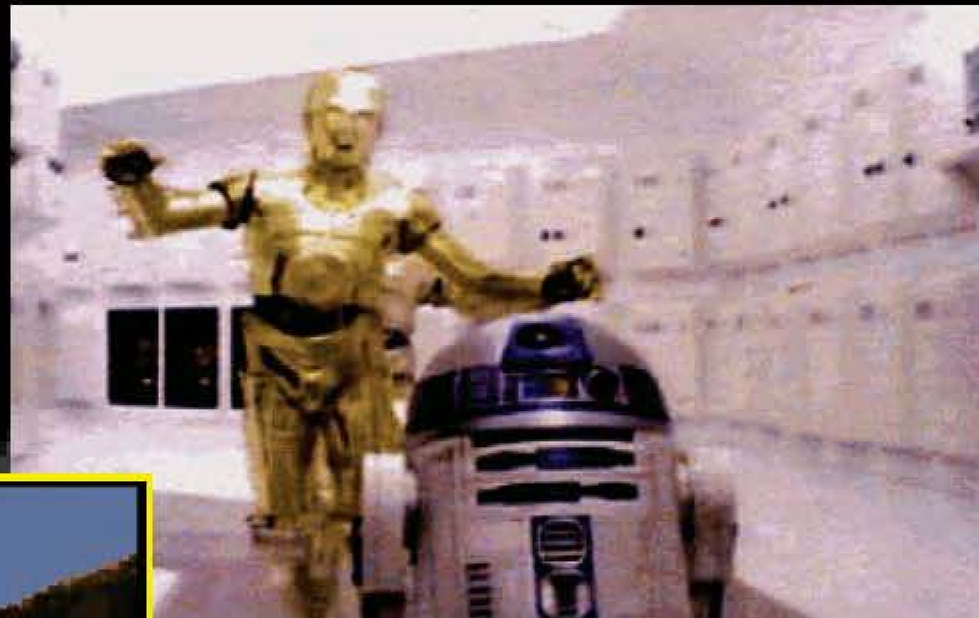
STAR WARS REBEL ASSAULT

HACE NO MUCHO, EN UN LUGAR NO MUY, MUY LEJANO, NO HABÍA BATTLEFRONT, NI X-WING VS TIE FIGHTER, NI SIQUIERA DARK FORCES. **RETRO GAMER** COTILLEA EN LAS FUERZAS TRAS ESTE JUEGO, DE MALA FAMA PERO INFLUYENTE, EN LOS PRIMEROS AÑOS DEL UNIVERSO STAR WARS.

TEXTO DE GRAEME MASON

"NUNCA SE ESPERÓ QUE REBEL ASSAULT HICIERA ALGO DE DINERO"

VINCE LEE





» [PC] Inicio del primer nivel: un raro vuelo en los cañones de Tatooine en T-16.



» Condensar el juego en la 3DO fue un esfuerzo admirable.

» [PC] Una escena del final del nivel de la persecución entre asteroides. Todos sabemos que le va a pasar a ese TIE...



Formada en 1982, Lucasfilm Games labró su fama a mediados de los 80 con juegos de 8 bits como *The Eidolon* y *Ballblazer*, antes de iniciar su exitosa línea de aventuras, la mayoría con el popular motor SCUMM. Curiosamente, no fue hasta 1993 cuando la compañía (por entonces ya renombrada como LucasArts) lanzó su primer título sobre su IP más famosa: *Star Wars*. El simulador de combate espacial *X-Wing* iba a ser un éxito predecible, dando al fin a los jugadores y fans de *Star Wars* la oportunidad de meterse en la cabina de la famosa nave y ser un valiente piloto rebelde. Desarrollado más o menos en la misma época, otro juego intentó reflejar sus orígenes más cinematográficos y sacar partido de la emergente tecnología CD-ROM.

En lugar de emular directamente las películas, la idea de *Rebel Assault* era contar una historia original con nuevos personajes y aprovechar las memorables escenas de acción del film. El jugador asumía el papel de Rookie One, a elegir avatar masculino o femenino, y batallaba a través de niveles similares a la trilogía original, y al mismo tiempo, sutilmente diferentes de muchas maneras. Como Luke Skywalker, Rookie One creció en Tatooine; a diferencia de él, ya está en la academia y saliendo de la base rebelde en Anchorhead. El primer nivel muestra a Rookie One atravesando los cañones de su planeta natal en el triangular y frágil T-16; En otros niveles hay tiroteos en vista aérea, disparos en primera persona o a pie en tercera persona.



A pesar de su ambición, el equipo de desarrollo de *Rebel Assault* era muy pequeño. Vince Lee fue el programador principal del proyecto, quien fue contratado por LucasArts para trabajar como programador de Commodore Amiga. "Mi interés en los juegos de ordenador es lo que me llevó a la programación", rememora Vince, "Aprendí BASIC para programar un sencillo juego de motos tipo *Tron* en un TRS-80 de la escuela. Después escribí pequeños juegos arcade en ensamblador para los 8080 y vendí mi primer juego a un grupo de usuarios por $350".

Mientras estaba en la universidad, Vince uso sus ahorros para comprar un Commodore Amiga. "Aprendí a escribir en C con un clon de *Asteroids* llamado *Stellaryx*. Fue editado, no vendió muchas copias, pero fue una buena experiencia". Poco atraído por las ofertas de trabajo que recibió al concluir su grado en ingeniería mecánica, Vince echó el curriculum en LucasArts para trabajar creando juegos.

Dado el estilo de *Rebel Assault*, los artistas 3D serían clave, y el trío formado por Ron Lussier, Richard Green y Dan Colon cerró el ▶

LOS DATOS:

- » **COMPAÑÍA:** LUCASARTS
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **LANZAMIENTO:** 1993
- » **PLATAFORMAS:** PC, VARIOS
- » **GÉNERO:** SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL



HITOS DEL ESTUDIO

BALLBLAZER
SISTEMAS: ATARI 8-BIT, VARIOS
AÑO: 1984

THE EIDOLON
SISTEMAS: ATARI 8-BIT, VARIOS
AÑO: 1985

MANIAC MANSION (EN LA IMAGEN)
SISTEMAS: C64, VARIOS
AÑO: 1987



» [PC] Atacando AT-AT en Hoth a bordo de un Snowspeeder.



equipo principal, junto con Justin Graham (programador del installer/launcher) y Tamlynn Barra (productora y directora de voces). Todos trabajaron en las cuatro versiones del juego (PC, Mac, 3DO y Sega/Mega-CD), aunque, como hemos mencionado, la especialidad de Vince era el Amiga. "Realmente disfruté los juegos de Cinemaware en Amiga", dice, "combinaban secuencias de juego con escenas al estilo película de manera efectiva. También era fan de los juegos con gráficos vectoriales de *Star Wars* y desde el principio quedó claro que *Rebel Assault* iba a acabar siendo un juego que combinaría elementos de ambos". Como el ordenador de Commodore no llegó oficialmente con lector CD-ROM, nunca se consideró una versión para Amiga, a pesar de la experiencia de Vince. Y aunque era fan de los juegos clásicos de la saga galáctica, Vince no era un entusiasta de sus películas.

"Quien me conoció en aquella época quizá me recuerde como un friki de la ciencia y la ingeniería", se ríe. Y como tal, estaba muy interesado en la ciencia ficción, pero aún no había aprendido a apreciar la relación más 'casual' que tenía *Star Wars* y otras películas con la tecnología". Se refería a ellas como "fantasía científica", y no fue hasta que Vince empezó a trabajar en LucasArts cuando desarrolló su aprecio por los icónicos personajes de la saga y los temas que aborda, como la tentación o la redención, que apuntalan la acción. Según sus jefes, *Rebel Assault* debía cumplir dos requisitos: estar basado en *Star Wars* y aparecer en formato CD-ROM. "Tuvo un origen complicado, como demo para un hardware basado en CD-ROM", dice Vince, "pero eso fue todo". Más sorprendente era que un programador relativamente inexperto como Vince, aunque talentoso, tomara el control del proyecto. "No se esperaba que *Rebel Assault* hiciera algo de dinero, y es por lo que supongo que me pusieron al cargo. En aquella época, LucasArts era conocida por sus aventuras".

La dirección de LucasArts sólo dio dos pautas al equipo de desarrollo de *Rebel Assault*, y aunque el proyecto estaba en una fase inicial, ya había provocado dolores de cabeza. La tecnología CD-ROM de la época tenía problemas para adaptarse a la imaginación de los programadores, como explica Vince. "En aquellos días, la mayoría de PC casi no tenían memoria y poca capacidad de proceso. Si querías imágenes complejas en movimiento, tenían que ser pre-generadas y reproducidas desde el CD en tiempo real. Este estilo de juego se conoció como 'sobre raíles' y sólo funciona bien cuando viajas en vehículos, ya que eso justifica por

NUEVA TECNOLOGÍA

TOSHIYASU 'TOSHI' MORITA, ANTIGUO JEFE DE NUEVA TECNOLOGÍA DE LUCASARTS, RESPONDE A NUESTRAS PREGUNTAS



¿QUÉ PENSASTE DEL CONCEPTO DE *REBEL ASSAULT*?
Pensé que era fresco e interesante. La mayoría de juegos 3D estaban renderizados en tiempo de ejecución, pero *Rebel Assault* estaba renderizado en tiempo de desarrollo, de modo que era posible tener más detalle, aunque sufrió un poco al bajar a la velocidad 1x del CD-ROM.

¿SIEMPRE SE PRETENDIÓ QUE UTILIZARA LA TECNOLOGÍA MÁS NOVEDOSA?
Sí. Vince era un gran fanático de Amiga y usó software de renderizado 3D en él. Un día, trajo una trinchera renderizada en 3D, y se convirtió en el concepto. Creo que se llegó a hablar de lanzarlo en diskettes, pero no fue en serio.

¿HUBO PREOCUPACIÓN PORQUE PUDIERA LIMITAR SU MERCADO?
Había algunas preocupaciones. En cualquier caso, tras lanzarlo, un puñado de fabricantes de CD-ROM contactaron con LucasArts porque querían incluir *Rebel Assault* con sus lectores porque requería un CD-ROM para jugar. Creo que se vendieron varios millones de copias por el mero hecho de realizar estos bundles.

SEGA CD/MEGA-CD TUVIERON DIFICULTADES CON EL JUEGO…
El procesador de Sega CD era bastante lento comparado incluso a un PC lento de aquella época, que podía tener un procesador 80386 corriendo a 33 MHz, que podía hacer entre cuatro y ocho MIPS [millones de instrucciones por segundo] en buenas condiciones. Sega CD tenía dos procesadores que, cuando se combinaban, podían ejecutar alrededor de dos MIPS, de modo que la diferencia era de 4:1 en rendimiento del procesador. Más otros problemas como los buses de memoria y la conversión de datos bitmap…

¿SE DISCUTIERON ALGUNOS ESTILOS ALTERNATIVOS DURANTE EL DESARROLLO?
Al principio se habló de renderizar los polígonos por software, pero sabíamos que no podíamos llenar ni la mitad de la pantalla con polígonos renderizados y ofrecer un framerate jugable, y la idea se abandonó pronto. Las tarjetas IBM PC de vídeo de la época soportaban aceleración 2D pero no 3D, así que el renderizado de polígonos por hardware no era una opción.

qué el jugador no tiene libertad de movimiento". Pero mucho de lo que pasa en *Star Wars* sucede fuera de vehículos. Una recreación exacta de la trilogía era compleja.

"La mayoría de las películas de *Star Wars* incluyen largas escenas de los personajes hablando, discutiendo, ligando, luchando con sables de luz y yo-soy-tu-padreando", sonríe Vince. "Quedó muy claro desde el principio que intentar meter, con calzador, una o dos películas de *Star Wars* en *Rebel Assault* habría dejado un juego muy molesto". La única solución posible hubiera sido coger los segmentos de acción intercalados con múltiples escenas; pero incluso en 1992, Vince se dio cuenta de lo potencialmente dañino que podía ser. "Soy el primero en pasar largas escenas dramáticas en los juegos. Interrumpen la experiencia y a menudo son más melodramáticas que dramáticas. Si nos hubiéramos ceñido a las películas, las escenas habrían sido más largas que el juego. Y tampoco teníamos presupuesto". La solución fue crear nuevos personajes y la trama desde cero e incorporar temas y vehículos de la saga, de modo que la historia conecte con las películas.

"DECIDÍ QUE HACER UN JUEGO DIVERTIDO ERA MÁS IMPORTANTE QUE PERMANECER FIEL AL CANON DE STAR WARS"
VINCE LEE

Empezamos en Tatooine, con Rookie One como antiguo granjero y piloto rebelde en entrenamiento. Tras un breve vuelo de práctica por los laberínticos cañones, la base rebelde en Anchorhead es atacada por los Imperiales. El entrenamiento de Rookie One acaba, mientras los rebeldes vuelan al espacio sobre Tatooine para atacar al Destructor que amenaza el planeta. Tras una persecución en un cinturón de asteroides y el ataque de un AT-AT, inspirados en *El Imperio Contraataca*, hay una sección a pie seguida de un puñado de incongruentes misiones en A-wing. Así, hasta que el héroe toma parte en el asalto a la primera Estrella de la Muerte, con el destino de la rebelión en tus manos.

"Decidí que hacer un juego divertido era más importante que permanecer fiel al canon de *Star Wars*", dice Vince. Una sorprendente declaración, dado el celo con el que protegía George Lucas su creación. "Alejarnos de los personajes e historia nos permitió hacerlo". Las películas tenían un número limitado de escenas de acción que les llevaron al shooter sobre raíles. "Y fuimos capaces de tomar prestadas las que mejor encajaban para *Rebel Assault*: volar en un T-16, combates con TIE en un X-wing, esquivar asteroides, tumbar walkers, reventar la Estrella de la Muerte...". Por suerte, Vince ya tenía experiencia trabajando con este tipo de juego, aunque la jugabilidad 'sobre raíles' no existía significativamente en la época.

"Había trabajado en la universidad, añadiendo características a un programa de generación de terreno llamado Vista para Amiga", cuenta Vince. "Una característica era la habilidad para generar una secuencia de imágenes que se reproducía como una animación aérea, parecida al efecto génesis de *Star Trek II*. De modo que cuando surgió la idea de crear una experiencia en CD-ROM, empecé a experimentar con la compresión de la secuencia de imágenes para ver si podía hacerlas lo suficientemente pequeñas para reproducirlas cómodamente desde la primera generación de unidades CD-ROM". Vince estaba siendo pionero: en la época, los otros notables juegos en CD eran *Myst* y *The 7th Guest*. Ninguno intentó fusionar acción arcade a sus complejas imágenes.



[PC] *Rebel Assault* logró crear su propia historia sin preocuparse mucho por su lugar en el universo *Star Wars*.

Pero fue un proceso tortuoso. Digitalizar y reproducir vídeo a pantalla completa no era posible con la tecnología de principios de los 90. "Las escenas fueron montadas con capturas de frames individuales", dice Vince, "cortadas en piezas, retocadas, re-ensambladas y animadas a mano. Fue una trabajo intensivo que requiso muchas triquiñuelas". Ron Lussier dirigió el equipo de arte 3D, y sin proceso establecido, su equipo sufrió de lo lindo. "Tuvimos incontables retos", recuerda con dolor Vince. "Por ejemplo, las unidades de CD eran muy primitivas por entonces, y las grabadoras eran caras y raras. Muchos programadores no se acordarán, pero cuando *Rebel Assault* se estaba escribiendo, la multitarea no existía. Por ello, todo el juego funcionó con una interrupción de la CPU para evitar las limitaciones en la unidad CD-ROM y los drivers. La compañía no tenía una grabadora de CD mientras creábamos el juego: mandábamos copias del juego en discos duros a una compañía externa cada vez que necesitábamos grabar un CD para testeo".


[PC] Tras despachar un AT-AT, Rookie One se estrella en Hoth y se enfrenta a un doloroso nivel a pie.





» [PC] En uno de los mejores niveles, Rookie One debe abatir un Destructor mientras lidia con los ataques de los TIE Fighter.



Aún así, el desarrollo de *Rebel Assault* avanzó sin incidentes, sin que nadie se preocupara aparentemente del proyecto como para fijar términos. "Pudo haber diferencias artísticas aquí y allá", dice Vince, "pero nadie se preocupó mucho por el proyecto antes del lanzamiento". Los modelos 3D fueron creados en 3D Studio, mientras que las únicas imágenes originales que se filmaron eran de una escena en la que un grupo de empleados de LucasArts se vistieron como pilotos. En cualquier caso, las dificultades de Vince con la tecnología PC fueron nimias ante 3DO y, en particular, Mega CD (Sega-CD en USA). Fans de Mega Drive, mirad a otro lado.

"Por desgracia, Sega CD era una consola horrible", gesticula Vince. "Era básicamente una Mega Drive con un CD-ROM pegado. Su sistema de visualización estaba basado en el mosaico, y diseñado para juegos estilo *Mario*, no imágenes rasterizadas. No creo que ni tuviera la memoria suficiente para mostrar una imagen a pantalla completa en color a más de 4 bits". La consola no podía ni con todos los niveles; un nivel en el que Rookie One atacaba los droides sonda imperiales tuvo se recortó de la versión de Mega CD. "Y recuerda", sigue Vince, "que Windows 95 tardaría en llegar otros dos años, y Windows 3 no era viable para juegos. No nos quedó otra que recurrir al MS-DOS, aunque usamos un extensor para superar el límite de memoria de 640K".

Un elemento que fue parte de todos los *Rebel Assault*, y algo que cautivó a crítica y

STAR CAST

LA MAYORÍA DE PERSONAJES DE REBEL ASSAULT TIENEN UNA MINI BIOGRAFÍA EN EL MANUAL. ESTE ES EL RESUMEN DE SUS ROLES.



CAPTAIN MERRICK SIMMS

■ El líder del Blue Squadron, Simms fue ascendido a capitán tras una aclamada victoria en Dantooine. Un habilidoso piloto quien siempre mantiene la calma. Simms dirige la primera incursión contra la Estrella de la Muerte, pero falla.



COMMANDER JAKE FARRELL

■ Un veterano de la República, Farrell incluso entrenó a algunos de los pilotos en la flota Imperial. Tras su retiro, se unión a la Alianza Rebelde y asume el rol de Han Solo al final del asalto de Rookie One a la Estrella de la Muerte.



COMMANDER RU MARLEEN

■ La comandante más joven en la alianza, Marleen entrena pilotos para la batalla. Su talento para encontrar a los mejores pilotos la convierte en un bien preciado, y asume el rol de Wedge en la batalla final de la Estrella de la Muerte.

público por igual, fue su música. De principio a fin, fue el primer juego de *Star Wars* en contar con las famosas composiciones de John Williams. "Fue el primer juego de LucasArts en incluir una banda sonora digitalizada", apunta Vince, "aunque según los estándares actuales, sampleada horriblemente a unos bajos 11K". Como los demás desarrolladores, los anteriores juegos de LucasArts se habían lanzado en formato diskette. Debido a restricciones de espacio, usaban sistemas basados en MIDI que se traducían en pitidos electrónicos en las tarjetas de la época. "Llegué a programar una versión preliminar del opening de *Rebel Assault* con sonido MIDI ¡y lo odiaba!", sigue Vince. "Por suerte, tenía un digitalizador de sonido en mi Amiga, y los experimentos con él llevaron aun sistema de streaming de sonido que usamos en el juego". Aunque dista de ser perfecto, el uso de la icónica música en *Rebel Assault* ayudó a maquillar los problemas de jugabilidad.

R*ebel Assault* no ofrecía grandes esperanzas en cuanto a ventas; el equipo terminó el juego a tiempo, a pesar de los retos de la versión de Sega CD. "La previsión total de ventas en su ciclo de vida era de 15.000 unidades", recuerda Vince, "y después se subió a 25.000, y entonces a 50.000 poco antes de lanzarse, sobre todo después de que empezara a llegar el feedback de las previews. Y si mi memoria sirve, la tirada inicial de 100.000 unidades o cosa así se agotó en los 3 primeros días, algo que nadie esperaba". La crítica no fue tan tajante con *Rebel Assault*. Aunque el público tenía hambre de juegos con temática Star *Wars* y se asombraron con los impresionantes gráficos, los periodistas fueron más cautos con el estilo de juego que *Rebel Assault* empleó, así como de algunas restricciones técnicas (controles torpes, grano en los borrosos gráficos y no influir en el movimiento). Vince acepta las críticas del juego con elegancia.


» [PC] Un solitario piloto rebelde navega por los pasillos de una nave ocupada. ¡Cuidado con esos soldados Borg blindados!

"Claro, todo pudo haberse hecho mejor en retrospectiva", sonríe, "pero dadas las numerosas constricciones bajo las que operó el equipo, creo que no hay nada que pudiéramos haber hecho mejor. Tuvimos suerte y el juego llegó en el momento justo, ocupando el estrecho hueco entre 2D y auténticos juegos 3D, antes de que la tecnología hiciera posible estos últimos. No creo que, en conjunto, haya tenido un efecto duradero en la industria, pero a veces me asombra pensar en los imitadores que salieron después para aprovechar las posibilidades de la mecánica 'sobre raíles'".

A nivel personal, para Vince, la experiencia con ambos *Rebel Assault* y su secuela, *The Hidden Empire*, (en la que ejerció un rol similar), le cambiaron la vida. "Siguen formando parte de mis mejores recuerdos, no sólo por los juegos en sí, sino también por estar en una compañía con tanta gente creativa e interesante. El éxito que encontré allí me dio la confianza necesaria para fundar y dirigir mi propia compañía, Palm Software, y eso me llevó a mi actual carrera como desarrollador para iOS y Android".

Rebel Assault sin duda tiene fallos, sobre todo desde la perspectiva de los 27 años que han pasado, pero su papel clave en el desarrollo no sólo de los juegos de *Star Wars* sino en la inexorable transición de los esfuerzos pixelados de los 80 y 90 a las actuales experiencias cinematográficas en toda regla, no debe dejar de recordarse. *



DARTH VADER

■ El Lord Sith conspira contra la Alianza Rebelde en varias escenas de vídeo y es el único personaje de las películas con una aparición significativa. De verdad, no necesitas que te digamos quien es Darth Vader a estas alturas, ¿verdad?



ROOKIE ONE

■ Personaje oriundo de Tatooine, Rookie One se ha unido a los rebeldes y es un estudiante tanto de la Fuerza como la escuela de vuelo rebelde. El personaje es una especie de sustituto de Luke Skywalker.



ROOKIE THURLOW HARRIS

■ El hijo de un capitán rebelde, Harris ha pasado casi toda su vida a la sombra de su padre. Harris asume el rol de Biggs Darklighter en el ataque a la Estrella de la Muerte, con un desenlace similar. Ese arma destruyeplanetas es muy peligrosa.



TURLAND HACK

■ Amigo íntimo de Rookie One, Turland Hack es un oficial de comunicaciones en la base rebelde de' Anchorhead. Es asesinado al principio del juego, cuando la base es destruida por las rudas fuerzas Imperiales.



El Legado de unepic_

forowarez.net

Unepic_Fran es un desarrollador español conocido por sus juegos UnEpic y Ghost 1.0 para PC y consolas actuales, pero en su camino nos ha dejado dos auténticas perlas para el estándar MSX que merecen ser descubiertas por los amantes del retro.

Por Atila Merino "blackmores"

El nombre de Francisco Téllez de Meneses quizá os suena a chino, pero si hablamos de unepic_Fran (antiguo trabajador de Ubisoft), la cosa cambia, y es que el desarrollador catalán gozó de un gran éxito en PC, Wii U, Switch, XBOX One, PS Vita y PS4 con su primer videojuego propio: *UnEpic*, publicado originalmente en 2011. Cinco años después volvió a tener una gran recepción con *Ghost 1.0* para PC y consolas, pero su amor desde pequeño por el MSX le llevó a desarrollar dos juegos para el estándar japonés de 8 bits: *Ghost* y *Prisoner of War*.

Aunque sus mayores éxitos de ventas provienen de sus dos videojuegos indie para plataformas actuales, unepic_Fran ha entrado arrasando en la escena homebrew de MSX, donde todo el mundo coincide en que se trata de uno de los mejores desarrolladores actuales. La culpa de esto la tuvo el juego *The Maze of Galious*, una de las obras maestras que Konami publicó en 1987 para el estándar japonés y que se convirtió en la principal fuente de inspiración del desarrollador para *UnEpic* y *Ghost*.

"Siempre había querido hacer un *Maze of Galious*, y ya había hecho alguna intentona que acabó en nada. Finalmente, cansado de trabajar haciendo juegos encargados para otros, me lancé a hacerlo en mi tiempo libre", comenta Fran sobre el origen de *UnEpic*, el inicio de su camino hacia el desarrollo en MSX, que continuó con *Ghost 1.0*, un metroidvania de bonitos gráficos y decenas de objetos distintos. "Tras hacer *UnEpic* me dije: 'no tengo ganas de volver a diseñar 300 pantallas a mano'. Así que para *Ghost 1.0* hice un algoritmo de creación automática de niveles. No funcionó. A los testers no le gustaba, así que tuve que volver a pringar y crear a mano todas y cada una de las habitaciones del juego".

El primer acercamiento de unepic_Fran al MSX se produjo con la publicación de *Ghost* para MSX en 2017, siendo una precuela del *Ghost 1.0* original. Además, pocos meses después, el desarrollador lanzó en PC para Steam un port ampliado de su primer juego para MSX bajo el nombre de *Mini Ghost*, con el mismo estilo gráfico y sonoro, pero con interesantes añadidos multijugador y de creación personajes y escenarios. Precisamente, unepic_Fran recuerda el motivo por el que tuvo que hacer está última versión: "Mi gran ilusión era tener una portada de Azpiri. Hablé con él y la ilusión se hizo realidad, pero era caro, así que lancé *Mini Ghost* para poder pagar la carátula".

Tras *Ghost* para MSX, unepic_fran inició una campaña de Kickstarter para un simulador de ONG llamado *Afraid* (PC y Switch), aunque no llegó a buen puerto y fue cancelado. "Tras el Kickstarter me quedé sin plan, pero como me había gustado la experiencia de hacer el *Ghost* para MSX, me puse a hacer un segundo juego", comenta Fran. "Hice una encuesta en Twitter sobre qué juego preferían mis seguidores: un *Metal Gear*, un *Maze of Galious 2* o un *Nemesis*. Ganó el *Metal Gear*, así que hice uno", remata Fran, publicándolo en 2018 bajo el nombre de *Prisoner of War*. Sin dura, inspirarse en un gran clásico como *Metal Gear* fue una apuesta segura.







_Fran en MSX



» Francisco Téllez de Meneses, en medio, junto a los músicos WYZ (izquierda) y Gryzor87 (derecha), posando con los dos juegos publicados por el desarrollador en MSX.



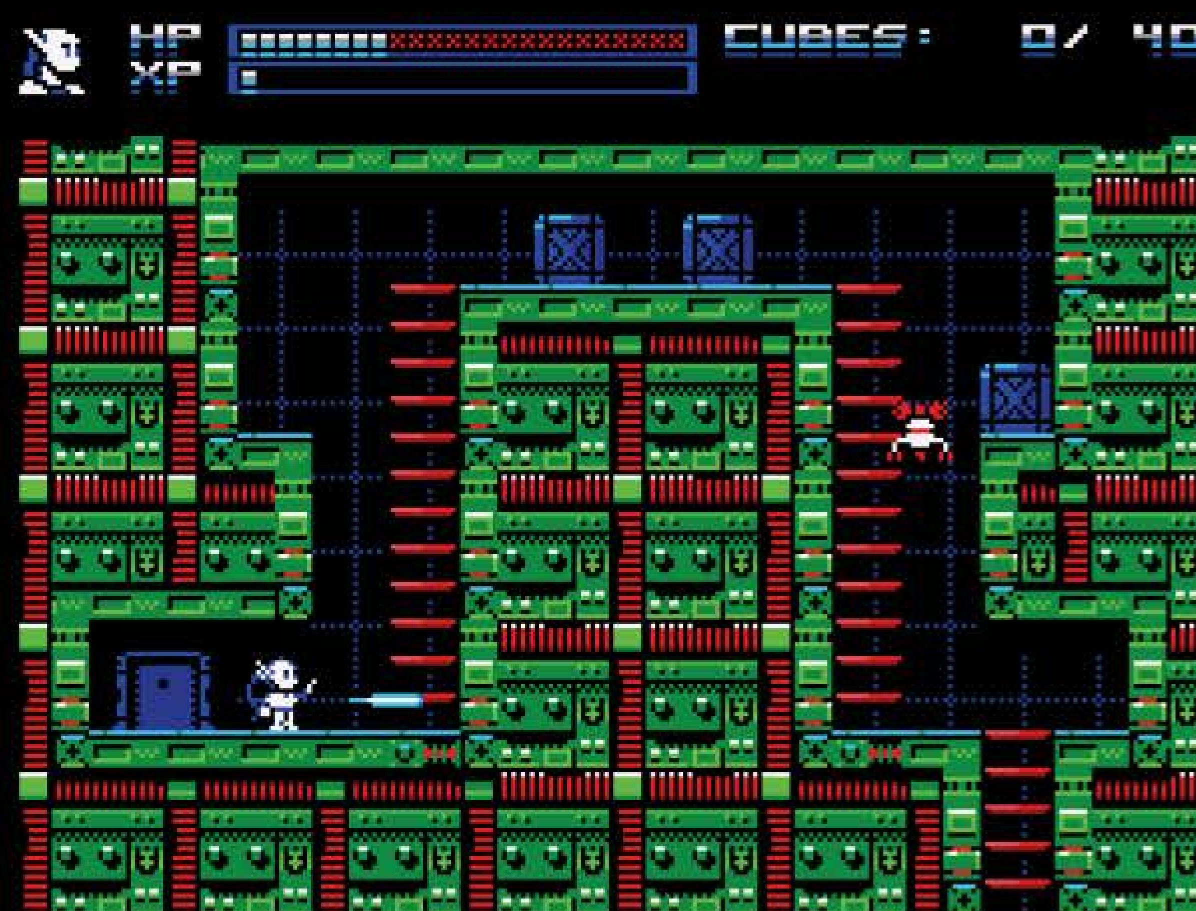
» El veterano desarrollador, concentrado mientras programa uno de sus exitosos videojuegos.

Ghost

El metroidvania de ciencia ficción más bonito de MSX



» [MSX] La curva de dificultad de Ghost está muy bien adaptada; iremos de menos a más.



» [MSX] A lo largo de la aventura visitaremos diferentes y variados tipos de escenario.

- Año: **2017**
- Género: **Metroidvania**
- Plataforma: **MSX**

Este demake de *Ghost 1.0* es, en realidad, una precuela del juego protagonizado por la agente especial Ghost, que había sido publicado previamente para PC y consolas como Wii U, Switch o PS4.

Ghost es una aventura de acción del tipo metroidvania en la que unepic_Fran tuvo que aprender a utilizar un lenguaje de programación diferente al de sus anteriores juegos para PC y consolas modernas. "Acostumbrarme a programar en ensamblador fue la parte más complicada; al inicio no paraba de cometer fallos", comenta Fran, que para este primer trabajo contó con la ayuda de uno de los mejores desarrolladores actuales de la escena homebrew del MSX: Francisco Javier Wis Gil, alias nenefranz, autor del magnífico *Zombie Incident*.

"No tenía ni idea de ensamblador, ni herramientas, ni ejemplos, así que nenefranz fue como mi maestro Jedi. Le estuve dando la brasa con preguntas cada dos por tres", continua Fran sobre *Ghost*, cuyo desarrollo se alargó durante dos meses. Gracias a los consejos de nenefranz, los conocimientos de unepic_Fran fueron aumentando rápidamente hasta conseguir completar uno de los mejores juegos de MSX de todo el siglo XXI y, casi con total seguridad, uno de los máximos exponentes del software español, incluyendo la denominada Edad de Oro. "Recuerdo que pregunté a nenefranz: '¿cómo se multiplica en ensamblador?' Y me contestó 'no le pidas cosas complicadas a la máquina'. Tenía que hacer un juego ¡sin poder multiplicar! Solo usar sumas y restas", sentencia Fran.

Ghost se inició a finales de 2016, cuando unepic_Fran decidió realizar un juego para un ordenador con treinta y siete años de antigüedad. "Tras acabar *Ghost 1.0* para consolas, quedaba un mes para la 50 RUMSX de diciembre y quería hacer algo. Ya había ido algunas veces, pero siempre con las manos vacías. Entonces me puse a hacer un juego para MSX y como no tenía ganas de pensar personaje e historia, aproveché el universo *Ghost* que ya tenía creado para PC".

Así, unepic_Fran presentó una demo en la longeva feria barcelonesa, publicando el juego definitivo en 2017, con una preciosa portada de Alfonso Azpiri. *Ghost* tomó varias referencias, tal y como reconoce Fran: "Me basé en el *Ghost 1.0* de PC para los personajes y en *The Maze of Galious* de MSX para la jugabilidad y la construcción de pantallas". "Me lo pasé como nunca programando el juego. Estrujarlo todo en 32Kb fue todo un reto", finaliza Fran.



» [MSX] En las diversas tiendas que encontraremos, podremos conseguir interesantes objetos.

» [MSX] El inventario y el mapa del juego comparten pantalla, mostrándonos lo recorrido y lo adquirido.

» [MSX] El objetivo del juego es encontrar y destruir el ordenador central de la estación espacial Dallas.



El estreno de unepic_Fran en MSX no podía haber salido mejor: bonitos gráficos, gran jugabilidad y portada de Azpiri.

LOS OTROS JUEGOS DE UNEPIC_FRAN

UNEPIC



- Año: **2011**
- Género: **Rol**
- Plataformas: **PC, Switch...**

El primer videojuego de unepic_Fran como desarrollador independiente se basó inicialmente en *The Maze of Galious* de MSX, aunque finalmente se convirtió en un videojuego de rol de aspecto desenfadado y altas dosis de humor, gracias a la anti épica que lo inunda todo. Sin duda, el mayor éxito comercial del desarrollador hasta el momento, viendo la luz en diversas plataformas actuales.

GHOST 1.0



- Año: **2016**
- Género: **Metrodvania**
- Plataformas: **PC, Switch...**

Con *Ghost 1.0*, unepic_Fran fue un poco más allá en el género metroidvania y presentó una aventura de ciencia ficción con un precioso apartado gráfico, un interesante argumento y un excelente doblaje al castellano. Nuestra protagonista podrá salir de su cuerpo y poseer todo tipo de robots para controlarlos, así como utilizar diversos objetos. *Ghost 1.0* es otra delicia jugable que nos ofrecerá horas de diversión.

PRISONER OF WAR

El perfecto homenaje a Metal Gear



» [MSX] A pesar de ser un juego con un argumento bélico, las bromas son una constante durante el transcurso del mismo.



- Año: **2018**
- Género: **Sigilo**
- Plataforma: **MSX**

Surgido tras una votación en Twitter, *Prisoner of War* vino a ser un homenaje perfecto al *Metal Gear* original de MSX2 que Konami publicó en el año 1987. De nuevo, unepic_Fran tomaba como referencia otro de sus juegos preferidos de la infancia para llevar a cabo un proyecto en la primera generación del estándar japonés de 8 bits. "Como me había gustado la experiencia de hacer el *Ghost* para MSX, me puse a hacer un segundo juego", reconoce Fran, añadiendo que "de peque tenía MSX1, así que no pude jugar el *Metal Gear* en casa; por suerte, mi mejor amigo sí tenía un MSX2, así que pude disfrutarlo. Pensé que sería un reto interesante hacer algo parecido para MSX1".

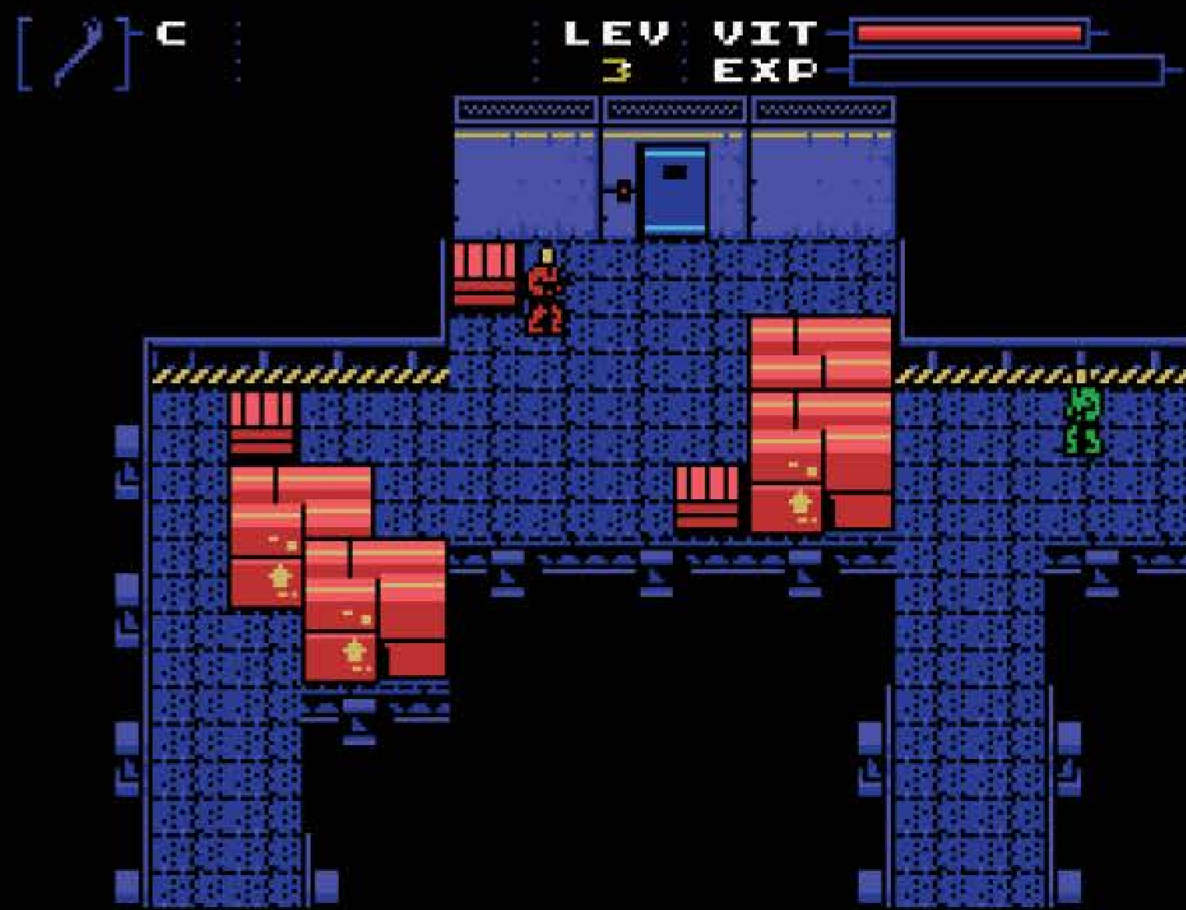
Prisoner of War es una aventura de sigilo en la que tenemos que pasar desapercibido la mayor parte del tiempo, pues de lo contrario seremos atacados por innumerables enemigos y muy probablemente eliminados en pocos segundos. Además, el juego cuenta con gran cantidad de textos, como recuerda unepic_Fran. "Insertar todos los textos y situaciones especiales fue la parte más complicada del desarrollo".

En esta ocasión, unepic_Fran contó con la ayuda de dos grandes músicos: Gryzor87 y WYZ. "Empecé a crear la música y vi que era un desastre. Desesperado, publiqué un post buscando músico, y no uno, sino dos de los mejores músicos de la escena MSX acudieron en mi ayuda", recuerda con entusiasmo el desarrollador.

Cuatro meses de desarrollo fueron suficientes para llevar a cabo un enorme juego que contiene diversos escenarios, decenas de objetos diferentes, diálogos, variados enemigos finales, humor y una gran jugabilidad que se ve reforzada por una dificultad que va aumentando a medida que avanzamos en el juego, cuya portada es obra de Sirelion.

"El juego iba a ser un cartucho de 32kb, pero la ilusión que le pusieron WYZ y Gryzor87 al proyecto hizo que quisiera mejorarlo más y le metí muchos más diálogos", finaliza unepic_Fran al respecto del tamaño final del juego, que supuso un nuevo éxito.

MSX



» [MSX] El mapeado de *Prisoner of War* es muy extenso y contiene diversas áreas, por lo que perderse será extremadamente fácil.



» [MSX] La colección de objetos a conseguir es enorme, y todos ellos nos serán útiles en algún momento, aunque algunos son indispensables para completar el juego.

Con Prisoner of War, unepic_Fran volvió a demostrar, con facilidad, que el estándar MSX lo controla a las mil maravillas.



» [MSX] Llegar hasta el helicóptero y escapar es el objetivo principal de nuestra misión, pero para ello tendremos que sufrir bastante.



» [MSX] En las zonas más avanzadas habrá que extremar el la precaución, pues hay trampas por todos lados.



» [MSX] El protagonista hablará de vez en cuando, ya sea solo o dialogando con otro personaje.

PRÓXIMAMENTE

UNMETAL



- Año: **2020 - 2021**
- Género: **Sigilo**
- Plataforma: **PC, Switch...**

El nuevo juego de unepic_Fran, *UnMetal*, es una vuelta de tuerca a *Prisoner of War*, pero para PC y consolas actuales. El caso es similar al del demake de *Ghost 1.0* a *Ghost* de MSX, pero al revés, dando el salto de MSX a PC y con notables mejoras gráficas al estilo del MSX2. *UnMetal* promete ser otro gran éxito para el desarrollador catalán. Y van unos cuantos.

LA GUÍA DEFINITIVA

サクラ大戦
SAKURA WARS

CUANDO ALGUIEN DICE DE UN JUEGO QUE ES EL MÁS GRANDE AL QUE HA JUGADO SUELE SER UNA EXAGERACIÓN, A MENOS QUE SEA EL SAKURA WARS DE SEGA. CUANDO ACABA DE SALIR EL SEGUNDO JUEGO EN EUROPA, VIAJAMOS AL PRIMERO DE LA SERIE.

TEXTO DE KERRY BRUNSKILL

Tras el lanzamiento en Saturn en 1996, nadie se interesó en traer a Occidente este híbrido de aventura/estrategia y RPG de Sega. Esto se explican en parte por sus densos párrafos de texto japonés (un escollo solo superado recientemente gracias a un parche con una traducción realizada por fans) y en parte porque por su aspecto parece uno de los millones de simuladores de citas que tanto gustan allende los mares.

Estos dos factores han contribuido a lo que podría definirse como un "tibio" interés por el mercado europeo, lo que es un terrible error para una serie que supuso para Sega lo que *Final Fantasy* para Square Enix. No en el sentido de que vaya a tener un lanzamiento muy cuidado que consiga unas buenas cifras de ventas y venda un montón de *merchandising*, sino en el de que llames al trabajo para decir que estás malo el día del lanzamiento. Es el tipo de serie en la que sus seguidores analizan hasta la última "miaja" de información que se filtra antes del lanzamiento, y en el que la gente se vuelve loca por detalles como el diseño de los uniformes o el anuncio de los personajes.

La gente adora la ambientación y las protagonistas, que llevan 24 años deleitando a los fans japoneses con todo tipo de secuelas, *spin offs*, *remakes*, espectáculos teatrales o películas. El departamento de marketing de Sega sabe, sin duda, cómo exprimir un lanzamiento al máximo, pero *Sakura* se ha ganado ese éxito entre los fans por méritos propios: el guion logra que los personajes se sientan vivos y la historia proporciona al jugador una experiencia tan especial que logra que se sienta en casa.



La ambientación de principios del siglo XX se muestra a través de los ojos del alférez de la marina Ichirou Ogami, un joven impulsivo que confía en seguir los pasos que le permitan liderar una fuerza defensiva contra cualquier peligro que amenace a Japón pero al que, para su sorpresa, ponen a trabajar picando billetes en la entrada de un teatro en el que solo actúan mujeres y que no parece tener relación con la defensa de Japón. Pero todo forma parte de un plan ya que el teatro oculta un secreto: sus trabajadores son actores en tiempos de paz y protegen al país cuando las fuerzas de la oscuridad salen del infierno.

» [Saturn] Los combates por turnos tienen lugar en el habitual tablero RPG con cuadrículas.





» [Saturn] En algunos momentos, el jugador puede moverse libremente por el teatro, activando eventos y conversaciones opcionales.



» [Sat] Las escenas emotivas van de lo serio de la muerte a morirte de risa.



» [Saturn] EL FMV se suele utilizar para mostrar los eventos importantes.

En esta primera entrega, el elenco es bastante variado, no solo procede de distintas regiones de Japón, también de Europa y China. Su personalidad y sus inseguridades influyen en su comportamiento en el transcurso del juego y consiguen, a su vez, que la trama avance antes de superar la situación que sea gracias a la intervención de Ogami, lo que convierte la División Flor en un equipo unido gracias a la empatía, las experiencias compartidas y pequeñas broncas. Hay una trama global y lineal; Ogami no puede despertarse un día y dimitir o fallar al reclutar a alguien o tratar a alguien tan mal que deje de hablarle, pero pronto queda ▶

El Elenco

Lo más florido de la división



Ichirou Ogami

El capitán de la División Flor está cortando entradas en la entrada del teatro cuando no está salvando el mundo. Es tal vez demasiado estirado para el papel que desempeña pero no tarda en relajarse un poco y se convierte en un líder valiente y competente.

Sakura Shinguji



Aunque Sakura aparece en la portada, al principio del juego no se siente segura en el escenario ni tiene experiencia en el campo de batalla que sí poseen sus compañeras más veteranas. Es tan dulce como su aspecto transmite y no tiene intención de empezar ni intervenir en una discusión.



Iris Chateaubriand

Casi siempre lleva consigo su osito de peluche, Jean-Paul. Iris es adorable y francesa, con eso está todo dicho. Su enorme poder espiritual y el hecho de que sea muy joven la aleja un poco del resto del equipo. Es lo suficientemente lista para darse cuenta y se siente bastante incómoda.

Sumire Kanzaki



Sumire es la estrella principal del grupo, como bien se encarga ella misma de recordar siempre que tiene la ocasión, aunque ni siquiera recuerde cómo se llama la persona con la que está hablando. Pese a tener un ego inmenso, la verdad es que tiene el talento suficiente para sostenerlo.



Maria Tachibana

María, la rusa que era líder de la División Flor antes de que llegase Ogami, es una profesional con una infancia muy desafortunada durante la cual vivió inmersa en un conflicto bélico. Oculta una vieja herida emocional tras un aspecto frío y distante, aunque al final se abre a sus amigos.

Ri Kohran



Es la friki por la tecnología del teatro, aunque se aleja del estereotipo al ser capaz de desenvolverse bien socialmente. Es probable que esté haciendo explotar algo, arreglando algo que acaba de explotar o invitando a Ogami a probar algo que no ha explotado... aún.





Kanna Kirishima

Kanna, el músculo de la División Flor, está deseando luchar cuerpo a cuerpo a puñetazo limpio, ya sea dentro del mecha a vapor o fuera de él. Si la situación requiere un par de manos fuertes, es sin duda la mujer que necesitas.

Las Conversiones

¿QUÉ PLATAFORMA HA TENIDO MEJOR SUERTE?

Saturn

Aquí es donde empezó todo, en 1996. En aquel momento los ejecutivos de Sega no esperaban que el juego fuera el éxito en que se convirtió, pero la buenísima recepción de la crítica y unas ventas aún mejores con las que fue recibido pronto pusieron las cosas en su sitio.



Dreamcast

Una remasterización hecha con cariño más que un *remake*. A primera vista se parece demasiado (pero mucho) al original de Saturn. Las sutiles mejoras gráficas no son tampoco impresionantes, pero sin duda es la versión más bonita del juego.



PC

Es prácticamente igual que la versión mejorada de Dreamcast salvo algunos detalles pequeños que solo podría distinguir un fan acérrimo y siempre que pueda ver las dos versiones juntas. Tiene el honor de contar con una traducción oficial al ruso.



PS2

Podría decirse que es la versión definitiva de la primera aventura. Exclusiva de PS2, ofrece ilustraciones que llenan la pantalla de imágenes de arte, eventos nuevos e incorpora algunas mejoras y expansiones tanto para LIPS como para los sistemas de batalla de juegos posteriores de la serie.



patente que estas limitaciones de guion son en realidad las que permiten al jugador tener libertad para tratar a los personajes como desee y que las relaciones no se basen en lo más adecuado para conseguir un final determinado, sino que las elecciones surgen naturalmente. Esta libertad narrativa también da al juego espacio para que sus estrellas muestren un abanico completo de emociones y el jugador pueda ver escenas en las que otras miembros de la División Flor están enfadadas, cansadas o cometen errores que no se perciben como tales, sino como una oportunidad única para explorar a los personajes con bastante humor, de una manera que no sería posible si las decisiones de diálogo "incorrectas" causaran un daño permanente.

Toda esta interacción basada en eventos se maneja usando LIPS ("Live Interactive Picture System" o "Sistema de Imagen Interactiva en Vivo"), una característica que, en su nivel más sencillo, agrega un temporizador a las opciones de los diálogos, obligando al jugador a elegir con rapidez o quedar como un idiota que no reacciona al tema en cuestión. Este giro convierte las típicas respuestas con múltiples opciones en escenas interactivas rápidas, en las que la respuesta del jugador tienen un impacto directo en la conversación.

Llega un momento en que las palabras sobran y lo único que puede frenar el avance de los demonios que aterrorizan la ciudad es salir y darles con algo grande y afilado, y, en estos momentos del cuento, las escenas al estilo de una aventura desaparecen para dejar paso a combates tácticos que recuerdan un poco a los de *Front Mission*, pero con tonos pastel en lugar de pintura de camuflaje, y con todo el mundo imitando a los Power Ranger al entrar en el campo de batalla. Pero las semejanzas acaban



» [Saturn] Los ataques especiales pueden afectar a varios enemigos a la vez.

en que se trata de "mechas en un tablero"ya que las peleas en *Sakura Wars* son tan sencillas que no hay niveles, no compras equipamiento y se trata de golpear hasta que el otro cae y de que la División Flor no caiga. Puede que, dicho así, no suene muy bien, pero hay que tener en cuenta lo que subyace tras esta intención; lo más habitual es que, en un juego con batallas tácticas, el combate sea lo más importante y la historia solo sirve para unir los enfrentamientos y dar profundidad emocional al jefe final. Según esta norma *Sakura Wars* es una vergüenza. Pero en este juego, el objetivo de estos combates es envolver una historia consistente que está en todas partes con distintos formatos, y como esta trama lleva siempre a que el valiente elenco dirigido por el intrépido Ogami acabe realizando una pose de victoria antes de comenzar a ensayar su siguiente espectáculo, está claro que la atención se centra más en esa alegría heroica de barrer a los enemigos que en presentar a los jugadores un desafío intenso.

Ese deseo de que el jugador se meta en la piel de Ogami y viva como si fuera un miembro más de este grupo extraordinario (que coma con ellas, que se ría con ellas, que luche a su lado) es la clave del éxito de *Sakura Wars* y el elemento principal que lo diferencia de los imitadores que han ido surgiendo con el tiempo. Ser el líder de la División Flor no consiste en ligar a una mujer atractiva o machacar a un mecha, es un honor, nuestro honor. *

PSP

En un solo UMD estaban completos el primer y el segundo *Sakura Wars,* y solo fue necesario eliminar cosas pequeñas para que cupiesen. Esta versión tiene los gráficos del *port* de Dreamcast y hay algunas modificaciones para que encajase mejor en la pantalla ancha de la portátil.



Móvil

Este *port* Mega i-mode que salió en 2006 logra encajar el trabajo de doblaje de *Sakura Wars* y las secuencias FMV en trocitos que cabían en un teléfono. Es algo innovador ya que los únicos puntos interesantes de esta versión son los dibujos de arte exclusivos que están intercalados en el juego.







» [Saturn] *Sakura Wars* suele utilizar el arte situacional para mostrar los cambios de humor.

Entre Bambalinas

LO QUE APORTA EL JUEGO DE PS4

El juego que ha salido en PlayStation 4 hace unos meses se llama simplemente *'Sakura Wars'* y no es el primero que sale en inglés; ese honor recayó en la quinta entrega principal de la serie: *Sakura Wars: So Long, My Love.* Pero ese título tan sencillo es una declaración de intenciones porque el juego pretende ser un reinicio, lo que lo convierte en un buen punto de partida para aficionarse la serie. El nuevo reparto, que no está eclipsado por el antiguo, mantiene la calidad que ha mantenido a la serie en lo alto durante más de dos décadas y resulta tan agradable y con personalidad como la antigua División Flor. *Sakura Wars* a menudo recurre a sus éxitos del pasado pero siempre con la intención de homenajearlo más que imitar lo anterior a lo loco, y el resultado es un juego con visión de futuro en el que muchas de sus características son nuevas y, al mismo tiempo, familiares. El arte dibujado a mano, que tanto bien hizo a la serie durante mucho tiempo, ya no está pero la expresividad de los modelados con *cell-shading* compensan con creces lo que se ha perdido por otro lado. El sistema de combate está en la misma línea, abandonando el sistema de turnos en favor de la acción total. Debería sentirse como algo diferente pero, como sucede en el resto del juego, los combos aéreos para moverse por la pared son tan naturales que parecen una evolución de lo que había más que un intento de reescribir las normas.







LOS PRIMEROS AÑOS

TEXTO DE JONTI DAVIES & DARRAN JONES

Hiroyuki Takahashi, presidente de Camelot, recuerda su exitoso juego táctico y sus secuelas, y revela por qué el talentoso equipo terminó abandonando la serie





LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SEGA

» **DESARROLL.:** CLIMAX ENTERTAINMENT, CAMELOT SOFTWARE PLANNING

» **LANZAMIENTO:** 1992

» **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE

» **GÉNERO:** RPG ESTRATÉGICO

No debería haber sido tan complejo. Desde fuera, *Shining Force* representó en los 90 todo lo bueno de Sega: una 'gran' propiedad para la compañía y una tarjeta de presentación única para MD y Saturn; llevando al público algunos de los juegos de rol tácticos más profundos de la década. Con todo, si bien el curso de la serie hasta *Shining Force III* llevó a los jugadores hasta una vasta tierra sagrada de feliz perfección RPG, el tratamiento hacia los juegos y hacia sus desarrolladores por parte de Sega hizo que la situación pasara de mala a podrida.

Antes de colaborar con Sega en el desarrollo de *Shining In The Darkness* en 1991, Hiroyuki Takahashi había trabajado en Enix en la serie *Dragon Quest* y, en particular, haciendo una contribución significativa a la producción de *Dragon Quest IV*. Después de aquello, dejó la empresa y formó su propia compañía, comenzando así la producción de *Shining In The Darkness*. Como aclara Takahashi, "Nunca fui empleado de Sega, pero desde *Darkness* en adelante trabajé como diseñador de juegos y líder de equipo en la serie *Shining Force*. Mi hermano menor, Shugo, tampoco era empleado de Sega".

Da la impresión de que Takahashi quiere marcar distancias con Sega. El motivo es un doloroso historial por relatar... pero para empezar, tengamos en consideración lo siguiente: para cada uno de los tres *Shining* de MD, Sega le dio al equipo de Takahashi la mínima financiación que se le ofrecía a los desarrolladores externos. *Shining In The Darkness* fue un éxito, pero en apariencia no lo suficiente como para merecer un aumento de cara al desarrollo de *Shining Force*; y aunque este también fue un éxito, tampoco hubo aumento cuando llegó el momento de hacer otra secuela.





Shining Force se lanzó en marzo de 1992. "Por entonces, la manera en la que se enfocaban los RPG era haciendo hincapié en narrar una historia interesante", lamenta Takahashi. "Ese era aparentemente el propósito de RPG: contar una buena historia. Sin embargo, siempre he creído que las batallas interesantes son el factor más crucial en un RPG. Incluso hoy, ves muchos juegos de rol diseñados de acuerdo con una filosofía en la que las batallas son solo una bonificación y la historia es lo principal. No podría aceptar eso, nunca estaría de acuerdo con esa mentalidad. Los jugadores de RPG pasan mucho tiempo en los combates, por lo que no tiene sentido que un sistema de batalla deba ser tratado simplemente como un añadido a una buena historia".



MÁS DEL AUTOR

LANDSTALKER (EN IMAGEN)
SISTEMA: 1992
AÑO: MEGA DRIVE

FELONY 11-79
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1997

DINOSAUR KING
SISTEMA: NINTENDO DS
AÑO: 2007



» [PC] *Silver Ghost* ayudó al equipo de Takahashi a sentar las bases para *Shining Force*.



» [MD] No hay igualdad de oportunidades en los *Shining*: los elfos son arqueros y las mujeres, magas.



» [Mega Drive] Los sencillos menús por iconos de la serie *Shining* lo convirtieron en uno de los juegos de rol más accesibles de todos los tiempos.

> LAS BATALLAS SON EL FACTOR MÁS CRUCIAL EN UN JUEGO DE ROL
> HIROYUKI TAKAHASHI





» [Game Gear] Faltaba la exploración de la ciudad, pero las iteraciones para Game Gear proporcionaron una buena dosis de estrategia portátil. Se hace necesario un remake.



» [GG] *Shining Force Gaiden: Final Conflict* nunca se tradujo oficialmente, pero unos fans lo localizaron y está en Internet.

Silver Ghost, un juego para PC-8801 lanzado en 1988 por Kure Software Koubou (KSK), influyó en el diseño de *Shining Force*. "Antes de *Silver Ghost*", explica Takahashi, "no me gustaban los juegos de simulación táctica: les daban a los jugadores demasiado tiempo para pensar... el ritmo se desperdigaba por doquier. Pero *Silver Ghost* era diferente: se trataba de un juego de acción y simulación en el que tenías que dirigir, supervisar y dar órdenes a múltiples personajes; fue el título el que me convenció de que los juegos de simulación no tenían por qué ser una porquería".



La herencia más obvia de *Silver Ghost* es el sistema 'gochakyara' (personajes múltiples), mediante el que el manejo de unidades a la usanza del ajedrez conducía el sistema de batalla, y satisfizo el deseo de Takahashi de un tipo de combate táctico realmente atractivo. Al mencionar la serie *Fire Emblem* de Intelligent Systems, estructurada en apariencia de manera similar, nos responde con sorna: "¿El *Fire Emblem* original de Famicom? El tempo de ese título era tan malo que no me atraía lo más mínimo. *Fire Emblem* tuvo cero influencia sobre *Shining Force*". Takahashi continúa: "Más bien, antes de participar en el proyecto *Shining* estaba pensando: 'Me pregunto si hay alguna forma de que podamos tomar las batallas de *Dragon Quest* y hacerlas más divertidas'. El sistema de batalla de *Shining Force* surgió como resultado de seguir esa línea de pensamiento hasta su conclusión lógica".

Con *Shining In The Darkness* finalizado, el desarrollo de *Shining Force* se tornó de lo más ambicioso, siendo un auténtico reto para el equipo de Takahashi el perfeccionar la fórmula. "Desde el sistema de batalla hasta la pantalla de combate, entramos en el desarrollo con el objetivo de hacerlo todo nuevo, presentando solo cosas que nunca antes se habían visto en un juego. *Shining In The Darkness* tuvo más éxito de lo esperado, por lo que creo que podría haber estado sobrestimando un poco mi capacidad como creador... Con todo, fue terriblemente complicado producir *Shining Force*. Para la pantalla de batalla y la pantalla de título, nos inspiramos en otro juego, pero de lo que no me di cuenta hasta después de haber terminado el desarrollo fue que ese juego había usado la mitad de sus cuatro megas de ROM solo en esas dos características. Por supuesto, no copiamos los diseños de pantalla tal cual, pero aun así creamos escenas de batalla muy intensas que nos costaron sangre, sudor y lágrimas. Pero bueno, recuerdo haberme sentido joven y poderoso por aquellos entonces".

"Mi postura básica respecto al desarrollo de RPG es producir batallas que valgan la pena y sean agradables. *Shining Force* fue la



» [Mega Drive] La primera batalla de *Shining Force* sin duda puede ser un desafío si te precipitas.

> NO ME GUSTA LA SIMULACIÓN TÁCTICA. OTORGA DEMASIADO TIEMPO PARA PENSAR
> HIROYUKI TAKAHASHI

SU FUERZA ES INTENSA

CONOCE AL EQUIPO CON EL QUE ENTRARAS EN COMBATE



Max
CLASE: Espadachín
RAZA: Humano
■ El protagonista de *Shining Force* es tu típico héroe desinteresado, amable de corazón, pero también un poco de descarado. Fuerte con la espada, buena defensa y un número decente de puntos de vida, Max es un líder sólido y capaz. Habla mucho más en la nueva versión para GBA, *Shining Force: Resurrection Of The Dark Dragon*.



Tao
CLASE: Maga
RAZA: Elfa
■ Maga autodidacta, Tao comienza siendo la única mujer de tu fuerza de combate inicial. Esta elfa es sorprendentemente dura, con buenos HP y la capacidad de infligir un considerable daño físico cuando tiene pocos puntos mágicos. Más de su historia de fondo se revela en *Shining Force: Resurrection of The Dark Dragon*.



Lowe
CLASE: Clérigo
RAZA: Hobbit
■ Todo grupo precisa de un clérigo para sanar y lanzar hechizos defensivos, y Lowe cumple con este papel. Gran amigo de Max, es muy alegre y le encanta comer, un rasgo que comparte con los hobbits de Tolkien. Mientras está en su mejor capacidad de curación, Lowe puede repartir el daño cuando su preciado MP se agota.



Hans
CLASE: Arquero
RAZA: Elfo
■ No es fan de la violencia directa, lo que explica por qué se aferró a un arco largo. A pesar de su aversión al combate cuerpo a cuerpo, luchará. Como era de esperar de un arquero, Hans es particularmente útil contra los enemigos voladores, fastidiándoles con sus flechas. Es un miembro del grupo bastante básico.



Ken
CLASE: Caballero
RAZA: Centauro
■ Ken tiene una gran ventaja sobre otros caballeros de videojuegos, ya que su caballo ya está unido a él. Es el miembro más joven de los Caballeros Reales y un luchador competente. Sus cuatro patas significan que es muy efectivo atravesando el campo de batalla en comparación con sus compañeros.



Lug
RAZA: Enano
CLASE: Guerrero
■ Puede parecer joven, pero Lug ya era un veterano en el combate cuando se une al equipo. Este luchador enano es tan resistente como el granito, y puede soportar (y repartir) grandes cantidades de castigo. Curiosamente, su nombre fue mal traducido en el oeste, donde se le conocería como Luke.

primera encarnación de esa filosofía. Sentí que las batallas primitivas de juegos como *Wizardry* y *Dragon Quest* eran agradables, pero introdujimos la noción de 'distancia y alcance' para formar las batallas tácticas de *Shining Force*. No obstante, para producir y perfeccionar aquel sistema de batalla tuvimos que pasar por un período increíblemente difícil de experimentación con procedimientos de prueba y error... Superamos no pocos obstáculos para desarrollar el sistema de batalla, pero fue un trabajo de amor y terminamos muy apegados a ello".



» [Saturn] La presentación en 3D de *SF III* permitió que las escenas pudieran jugar con ángulos de cámara dinámicos.

Desafortunadamente para Takahashi, mientras que los jugadores y la crítica apreciaron *Shining Force*, en Sega estaban menos entusiasmados. En parte fue el resultado de las diferencias de actitud y enfoque existentes entre los gerentes de Sega con los que Takahashi había tratado al principio y los que los sucedieron, con nuevas incorporaciones a la administración que fueron transformando la compañía. "A partir de 1990", explica Takahashi, "Sega se convirtió gradualmente en un negocio a mayor escala. Reclutaron nuevos gerentes y las cosas comenzaron a cambiar. Cuando los gerentes de Sega fueron reemplazados, llegamos a ser vistos como una subsidiaria pequeña y rebelde que hacía las cosas a su manera y nos vimos obligados a abandonar la línea principal de negocios de Sega. A partir de ese momento, sentí que Sega había dejado de ser una empresa orientada al software".

Esta lamentable situación obligó a Takahashi a comenzar la producción de *Shining Force II* con un equipo que había sido diezmado y, efectivamente, reconstruido. La mayoría del personal original de *Shining Force* eran principiantes con potencial, pero sin experiencia previa. Sin embargo, a pesar de que ahora tenían un juego exitoso en su catálogo, la renuencia de Sega a aumentar la financiación para el desarrollo de esta secuela significaba que desde una perspectiva económica había poca motivación para seguir con el proyecto.



» El disco premium de *SF III* incluye mucho arte conceptual como este.







» [Game Gear] Incluso en Game Gear, Camelot fue capaz de crear algunos jefes enormes dispuestos para la lucha.



» [Saturn] *SFIII* llevó la serie al 3D, y fue uno de las los juegos de rol más atractivos para la 32 bits de Sega.

"Nos encontrábamos en una situación verdaderamente precaria", admite Takahashi, "porque sabíamos que si no teníamos capacidad para producir otro éxito, no tendríamos futuro. La cantidad de personal que teníamos trabajando en la serie *Shining Force* variaba con cada título hasta la era Saturn, cuando el equipo ya estaba bastante establecido y apenas cambiaba. Elegimos cuidadosamente a nuestro personal, y tras *Shining Force II*, el personal central permaneció y se fortaleció. *Shining Force II* fue un lanzamiento experimental donde mejoramos la historia y realzamos el toque RPG del juego".

Entre 1992 y 1995, Takahashi también encontró tiempo para supervisar en Camelot la producción de los spin-offs *Shining Force Gaiden* para Game Gear. "Desarrollamos la serie *Gaiden* como una variación más simple de *Shining Force*, una que pudiese reproducirse fácilmente en una portátil. Por entonces se desarrollaron muchos juegos para portátiles con poco planteamiento detrás. Pero queríamos producir un título que fuera un genuino vende-consolas, algo que fuese más allá del clásico «no está mal para tratarse de un juego portátil»". Y lo consiguieron, a pesar de que el primer *Gaiden* en asomarse a las tiendas se restringió en principio solo al mercado japonés (un problema por parte de Sega que obstaculizaría de nuevo a Camelot cuando le tocó el turno a *Shining Force III*). Cabe decir que por fin se tradujo del japonés al entrar como parte de la compilación de la saga para Mega CD en 1995.



Si bien los objetivos de Takahashi al comienzo del desarrollo de la serie *Shining Force* habían sido ambiciosos de cara a su orientación hacia las batallas,

SIN FE EN DREAMCAST
CUANDO CAMELOT DEJÓ ATRÁS A SEGA

■ "Asistimos como invitados cuando Sega anunció Dreamcast", confiesa Takahashi. "En el escenario había gerentes de Sega junto con representantes de cuatro grandes empresas de software que se comprometieron a apoyar Dreamcast... todos estaban sonriendo". Aquí la historia gira hacia un predecible tono deprimente: "Camelot había sido rechazada en ese momento; aparentemente ya no nos necesitaban. Aunque la gente reconoció que habíamos hecho la mayor contribución al crecimiento del mercado de consumo de Sega, ese día sentí que había llegado el momento de que nos fuéramos. Me sentí solo, pero, al mismo tiempo, me sentí aliviado, porque percibí que Dreamcast no tenía futuro. Sega cada vez se parecía menos a una empresa orientada al software. Incluso si Camelot hubiera hecho el mejor software para Sega, la recuperación de su cuota de mercado hubiera sido imposible...".





» [Mega Drive] Las iglesias son útiles, ya que te permiten salvar tu juego, sanar e incluso resucitar a los muertos.



» [Saturn] Con tres discos lanzados por separado, *Shining Force III* es una auténtica epopeya de 32 bits.





la migración de MD a Saturn, junto con la madurez de la audiencia de Sega, significaba que el cambio ahora era esencial. En concreto, Takahashi era consciente de que existía la necesidad de prestar más atención al concepto narrativo, tanto en la serie principal como en sus spin-off. A mediados de los 90 hubo un cambio distintivo en el estilo: los primeros compases de este enfoque narrativo se pueden atisbar en el debut de Camelot en Saturn en 1995 con *Shining Wisdom*; pero un año después, con *Shining The Holy Ark*, nos llegó un tono renovado y ciertamente más complejo y profundo.

"Hasta *Wisdom*, la idea había sido simplemente desarrollar una historia que atraería a una amplia gama de usuarios", dice Takahashi. "Desde *Holy Ark* en adelante, la historia y el mundo del juego fueron rediseñados para centrarse en los jugadores de Saturn, por lo general adolescentes o sobre los veinte años. El enfoque se había alejado ya de los niños, por lo que construimos un mundo donde el concepto era 'fantasía que los adultos pudiesen disfrutar'. Esto condujo hacia un mundo más oscuro y profundo lo que hasta el momento habíamos creado para la categoría de 'todas las edades' antes de *Holy Ark*".

> SF III DEMOSTRÓ QUE PODÍAMOS HACER OTRO TIPO DE HISTORIA
> HIROYUKI TAKAHASHI

Las cosas subieron de nivel una vez que Camelot tornó su atención al épico triple escenario de *Shining Force III*. "Queríamos que *SF III* sirviera para que los usuarios pudieran comprobar que podíamos hacer otro tipo de historias", recuerda Takahashi. "Pero, por otro lado, no queríamos rechazar a los fans que nunca se habían quejado de las clásicas historias del bien contra el mal. Para apaciguar a ambos grupos, *SF III* terminó como una recopilación de los resultados de muchos ejercicios de ensayo-error". El juego resultante seguía con aquello del bien contra el mal, pero te permitía jugar desde la perspectiva del 'mal' en su segundo disco, revelando radicalmente que las definiciones entre los dos lados no eran tan claras.

SF III fue su experimento más audaz, el punto culminante de la serie. Su concepción fue de todo menos simple: "Pusimos todo lo que teníamos en *SF III*; nos llevó tanto tiempo y dinero que, sin importar cuántas copias vendiéramos, nunca hubiéramos podido sacar beneficio. Como creador y gerente, podría decir con perspectiva que *Shining Force III* fue un desafío ridículo. Es un milagro que el juego terminara realizándose al 100%".

El paso del tiempo hace que Takahashi esté dispuesto a hablar con franqueza sobre sus decepciones. En el caso de *SF III*, para él significa rechazo, degradación y limitaciones impuestas. "Puedo decirte esto ahora: en el momento de *Shining Force III*, la administración de Sega estaba, creo, en un estado de completo caos", revela. "Probablemente sea difícil de comprender, pero la que una vez fue una parte importante del mercado de Sega, es decir, la serie *Shining*, fue expulsada de la 'línea principal' de juegos de Sega, y el dinero que recibimos para producir *Shining Force III* fue menos de la mitad de lo que gastarían en el desarrollo de, digámoslo así, juegos principales".

A consecuencia de esta situación en Occidente solo se recibió la primera de las tres partes de *SF III*. "La venta en el extranjero fue terriblemente limitada", reflexiona Takahashi, "pero eso fue solo una consecuencia más de lo mal que lo trató Sega en Japón. Y no fue el único maltratado. Por ejemplo, en cierto momento, Sega llegó a negarse a lanzar *Shining The Holy Ark*. Esperábamos que los tres escenarios de *SF III* fueran lanzados internacionalmente, pero nuestras esperanzas no se cumplieron. Creamos *Shining Force III* para devolver algo a los fans que habían apoyado la serie. Es una pena que el juego no haya sido un gran éxito, pero la gente aún lo adora. Y precisamente por eso es un juego que me ha hecho verdaderamente feliz".

¿Llegará alguna vez Occidente a experimentar esa misma felicidad? Hubiéramos pecado de negligentes de no preguntar sobre la posibilidad de un remake o relanzamiento de *SF III*... pero la respuesta de Takahashi no fue la que queríamos escuchar: "A pesar de que produjimos el planteamiento, los gráficos, toda la programación y la composición musical para la serie *Shining*, Sega posee los derechos. Por eso no podemos opinar sobre el asunto". Una sonrisa irónica dice mucho. ✱



RETORNO A LOS 80s

THE BRAT PACK

AUNQUE COMENZARON EN LOS 70, LOS VIDEOJUEGOS EXPLOTARON EN LOS 80 Y, AL HACERLO, NOS PROPORCIONARON NUESTROS MEJORES RECUERDOS, DESDE TÍTULOS DE BAJO PRESUPUESTO HASTA REVISTAS CON LAS ÚLTIMAS RESEÑAS. AQUÍ, ICONOCLASTAS DE LA ÉPOCA EXPLICAN POR QUÉ FUE UNA DÉCADA TAN GRANDE.

TEXTO DE DARRAN JONES Y NICK THORPE

Todo el mundo tiene su período favorito de los videojuegos, de las etapas embrionarias de los años 70 al período de tres generaciones de los 90, con la muerte de los 8 bits y el inicio de la revolución 3D. Suponemos que para muchos de nuestros lectores, los 80 fue su período favorito, y no es difícil entender sus motivos.

Aunque hubo grandes juegos y hardware en los años setenta, todo estalló en la década siguiente, dando pie a una gran variedad donde elegir. Los ordenadores domésticos dominaron en gran medida este período, creciendo sobre los cimientos que habían asentado en la década anterior compañías como Apple, Atari y Commodore. A medida que los micro-ordenadores domésticos se hicieron más asequibles y aprovecharon los puntos fuertes de los videojuegos, las revistas de informática se multiplicaron, centrándose muchas en los videojuegos, y algunas de ellas incluyeron juegos tanto en forma de listados como en cintas.

Los ordenadores llevaron a los jóvenes a querer sobrepasar los límites técnicos, y como resultado empezaron a aparecer programadores caseros. John Romero y Jordan Mechner entre los estadounidenses, principalmente en ordenadores Apple y Atari, mientras que los sistemas de Sinclair, Amstrad y Commodore allanaron el camino para gente como David Perry, los gemelos Oliver y Jeff Minter.

Los 80 fueron también un período en el que la industria del videojuego comenzó a "hacerse mayor". Aunque compañías como Apple, Activision, Commodore y Atari ya existían en los setenta, más y más editoriales aparecieron en la década siguiente. Todavía era posible pedir juegos por correo, pero cada vez era más fácil encontrarlos en las tiendas e incluso en los quioscos.

Muchos ordenadores aparecieron en los 80, pero no olvidemos las consolas. Atari dominó con varios sistemas desde el 5200 hasta la Lynx y aunque el crash de principios de década en Estados Unidos afectó a la industria, el nombre de Atari siguió siendo sinónimo de videojuegos durante los ochenta, igualada por Nintendo después de que el gigante japonés comenzara a dominar los EE.UU. tras la crisis. La Master System de Sega funcionó en Europa, y para la segunda mitad de la década resultaba obvio que las consolas estaban en alza, aunque muchos de aquellos sistemas de 8 bits lucharon por no dejarse avasallar por los ordenadores de 16 bits.

A medida que la década avanzaba, los géneros comenzaron a evolucionar mientras los salones recreativos seguían manteniéndose a la vanguardia del hardware. Los desarrolladores fueron más allá de los avatares de naves espaciales y comenzaron a diseñar personajes reales. Y algunos de ellos aún siguen siento auténticos iconos para jugadores de todo el planeta. Las siguientes páginas hablarán de todo ello, y de muchos otros aspectos de la década que hizo que la industria de los juegos fuera tan divertida. Disfrutad del viaje... arrancamos motores.

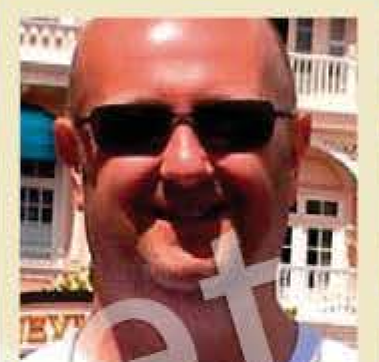

ALISON BEASLEY
PR en Mastertronic


GARY BRACEY
Director de Software en Ocean Software


JULIAN 'JAZ' RIGNALL
Periodista en Zzap65!


CHRIS ABBOTT
Responsable de C64 Audio


DAVID CRANE
Co-fundador de Activision


PAUL HUGHES
Artista gráfico en Ocean Software


PHILIP OLIVER
Co-creador de Dizzy

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS

EL ARTISTA DE OCEAN **MARK R JONES** ELIGE SU CARGA FAVORITA



ESKIMO EDDIE DE F DAVID THORPE
ZX SPECTRUM, 1984

"Una de las primeras pantallas que vi donde se había hecho un trabajo preciso en la colocación de los atributos. Me pareció preciosa en aquel momento y me mostró lo buena que podía ser una pantalla de carga si la hacía alguien con la habilidad adecuada."



foroware.net

HARDCORE HARDWARE

LOS VIDEOJUEGOS ERAN REALMENTE LO QUE IMPORTABA, PERO UN POCO DE "MI MÁQUINA ES MEJOR QUE LA TUYA" SIEMPRE ES DIVERTIDO. Y EN LOS AÑOS OCHENTA HABÍA MÁS OPCIONES DE HARDWARE QUE NUNCA ANTES, E INCLUSO EN COMPARACIÓN A LA ACTUALIDAD.



PC

1981

Los PC a los que juegas hoy en día se parecen muy poco a la máquina original de IBM, pero los clones cambiaron la informática para siempre.



VIC-20

1981

Un breve fenómeno, convirtiéndose en el primer ordenador que vendió un millón de unidades. Proporcionó a muchos su gran experiencia inicial.



ZX81

1981

Disponible en formato kit o preconstruido, la continuación del ZX80 era increíblemente limitado, pero muy barato.



BBC MICRO

1981

Habitual en las escuelas y tuvo muchos juegos educativos, pero su alto precio inasequible para casa. Dicho eso, *Elite* siempre será genial.



VECTREX

1982

La vanguardista consola de GCE tenía pantalla vectorial, lo que le daba un aire a recreativa. Los vaivenes del mercado acabaron con ella.



ZX SPECTRUM

1982

Al añadir gráficos en color a su máquina más reciente manteniendo un bajo precio, Sinclair creó un éxito en varios mercados europeos.



COMMODORE 64

1982

Su potencia, y la voluntad de Jack Tramiel de socavar a la competencia, hizo que fuera el ordenador más vendido de todos los tiempos.



MSX

1983

Este intento de proporcionar un estándar de computación nunca despegó como se había previsto, pero fue popular en Japón y Europa.



MACINTOSH

1984

El primero de los ordenadores de Apple no estaba dirigido a los jugadores con su pantalla monocromo, pero tenía juegos divertidos.



SINCLAIR QL

1984

El intento de Sir Clive de llegar a las oficinas tuvo problemas de hardware, y su falta de juegos ahuyentó a los fanáticos del Spectrum.



AMSTRAD CPC

1984

Amstrad no derrotó a sus rivales, pero era una máquina muy capaz en las manos adecuadas, con gráficos coloridos (aunque toscos).



NES

1985

Tras liderar el mercado nipón con la Famicom, Nintendo llevó su consola a Occidente y resucitó el mercado americano con su monstruoso éxito.



PC ENGINE

1987

El eficiente diseño del chip de Hudson Soft condenó un enorme potencial técnico en poco espacio. No llegó a muchos países de Europa.



ATARI XEGS

1987

Una versión consolera de la gama de 8 bits de Atari, que intentaba salvar la brecha entre el mercado de las computadoras y el de las consolas.



ACTION MAX

1987

Esta consola se conectaba a tu reproductor de vídeo buscando el realismo, pero el resultado era muy limitado.



MEGA DRIVE

1988

La exitosa consola de 16 bits de Sega ofrecía gráficos de calidad casi arcade en el hogar, pero se distribuyó en Europa a distintos ritmos.



COLECOVISION
1982
Para competir con Atari, Coleco se apoyó en conversiones de arcade y una gran gama de complementos de hardware... pero llegó el crash del 83.



ATARI 5200
1982
Recurrió al poderoso ordenador doméstico Atari de 8 bits como base. Falló la falta de retrocompatibilidad y los joysticks.



DRAGON 32
1982
Fue bastante popular al principio, pero sus limitadas capacidades acabaron ahogándola. Dragon Data cerraría en dos años.



SG-1000
1983
La primera consola doméstica de Sega tenía una potencia similar a la ColecoVision. Se vendió mejor de lo esperado, pero no duró.



ORIC-1
1983
Sorprendente éxito de Tangerine Computer Systems que igualó los precios de Sinclair dando paso al Atmos, un sucesor fallido.



ACORN ELECTRON
1983
El primo pobre del BBC Micro no ofrecía competencia seria a los grandes nombres, pero encontró un público fiel en Inglaterra.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS





RENEGADE DE MARK K JONES
AMSTRAD CPC 1987

"Sigue siendo tan bueno como cuando vi a Mark dibujarlo cuando estaba en Ocean. Nunca había visto una pantalla de carga de Amstrad con un aspecto tan impresionante. A cierta distancia, de hecho, parecía una pantalla de ST o Amiga. Solo cuando te acercabas, los bloques típicos del Amstrad se hacían evidentes. Muestra un uso del color sin igual en el Amstrad. Es un trabajo increíble".



AMIGA
1985
Los 16 bits de Commodore tenían capacidad multimedia, pero eran caros. No despegó como plataforma de juegos hasta Amiga 500, más barato.



ATARI ST
1986
Los ordenadores de 16 bits de Atari eran lo suficientemente baratos, pero sus juegos hicieron que quedaran por detrás del Amiga.



MASTER SYSTEM
1986
Cambiando el nombre de su Mark III, Sega siguió a Nintendo hacia el Oeste. Fue la consola líder en Europa cuando triunfaban los ordenadores.



ATARI 7800
1986
Abandonado después de un lanzamiento de prueba, el 7800 fue mejor sucesor del Atari 2600 de lo que había sido el 5200.



FM TOWNS
1989
El ordenador de Fujitsu tenía una CPU de 32 bits, unidad de CD-ROM, un bonito diseño y muchos juegos atractivos. Pero no llegó a Europa.



GAME BOY
1989
La modesta portátil de Nintendo tuvo software de sobra. Su precio, *Tetris* en el lanzamiento y la larga vida de sus pilas fueron la guinda.



LYNX
1989
La consola portátil a color de Atari era muy potente. Hambrienta de baterías y de software, fue devorada a su vez por la competencia.



SAM COUPE
1989
Con una CPU de 8 bits y rendimiento de 16, se perdió el lanzamiento navideño y para el verano sus propietarios estaban en bancarrota.

ARCADES *alucinantes*

EN LOS 80, SI QUERÍAS LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA GRÁFICA Y UN DESAFÍO BRUTAL, SOLO PODÍAS IR A UNA SALA DE RECREATIVAS. RECORDAMOS UNA ÉPOCA EN LA QUE LA ESCENA DE LAS MÁQUINAS ERA TODAVÍA LA ENVIDIA DEL MUNDO DE LOS JUEGOS.



» [Arcade] Los muebles tenían que soportar el abuso: no solo quemaduras de cigarrillos y bebidas derramadas, sino también el machaque de los botones.

Durante los 80, los ordenadores eran caros, y tenían que ser diseñados con propósitos genéricos. No pasaba lo mismo con las recreativas: cada céntimo que se gastaba en hacerlas estaba destinado a garantizar que fueran muy, muy buenas con los juegos. Como resultado, superaban tecnológicamente a cualquier cosa doméstico. "Ese era su principal atractivo: por unas pocas monedas, tenías algo mucho más avanzado que los microordenadores y consolas de la época", dice Julian Rignall, experto en máquinas recreativas. "Juegos como *Pole Position*, *Dragon's Lair* y *Star Wars* supusieron un salto cualitativo con respecto a lo que había disponible para los sistemas domésticos con impresionantes experiencias de juego inmersivas, adictivas y tremendamente emocionantes".

Por supuesto, ir a las recreativas implicaba salir de casa. "Si ibas a una sala con regularidad, conocerías a los otros jugadores que frecuentaban el lugar, ya que conversarías con ellos mientras esperabas tu turno ", dice Julian. "Para mí, era como una especie de club, y creo que muchos salones recreativos pequeños ofrecían ese tipo de experiencia a sus clientes habituales". Por supuesto, la competencia estallaba, y Julian prosperó en ese entorno. "Tuve suerte de que en mi sala local había jugadores muy buenos que frecuentaban el lugar, y eso creó una escena muy competitiva. Intentábamos batir las puntuaciones más altas y manteníamos registros de las mismas." Pero la competencia era amistosa. "La experiencia de juego era pública, la gente podía y quería simplemente quedarse ahí y verte jugar, especialmente si eras bueno".

La emoción cuando un nuevo juego llegaba era palpable. "Siempre lo sabíamos porque los técnicos de la sala de máquinas empezaban a mover las máquinas para hacer espacio, y en ese momento empezábamos a hacer preguntas", recuerda Julian. "¿Era un mueble vertical o para sentarse? ¿Habían jugado el juego o sabían lo que era?". Sin la publicidad que los juegos tienen hoy en día, cada uno era un enigma hasta que el técnico lo encendía. "Una vez que comprobaba que funcionaba bien, nos lo entregaba a los jugadores. En casos como *Mr Do!*, *Dig Dug*, *Frogger* y *Pac-Man* eran conceptos nuevos y se necesitaban unos cuantos intentos para entenderlos. Pero eso era parte de la diversión: averiguar cómo jugar y decidir si era entretenido o no y si valía la pena gastar monedas en él".

Con el paso de la década, los fabricantes produjeron muebles cada vez más elaborados. "Aunque me gustaba jugar con ellos, siempre fueron un poco artificiales para mí", dice Julian. "Las recreativas más grandes, con asientos varias pantallas, siempre costaban mucho más que los juegos de arcade 'normales', y, aunque normalmente ofrecían una experiencia muy excitante e intensa, las partidas eran generalmente cortas. A diferencia de títulos como *Defender*, *Asteroids* y *Missile Command*, que podían jugarse durante horas con un solo crédito, juegos como *After Burner*, *Out Run* y *Space Harrier* tenían finales concretos, que limitaban el tiempo de juego". Pero muchos clásicos aún necesitaban solo un joystick y botones, desde *Wonder Boy* y *Strider* hasta



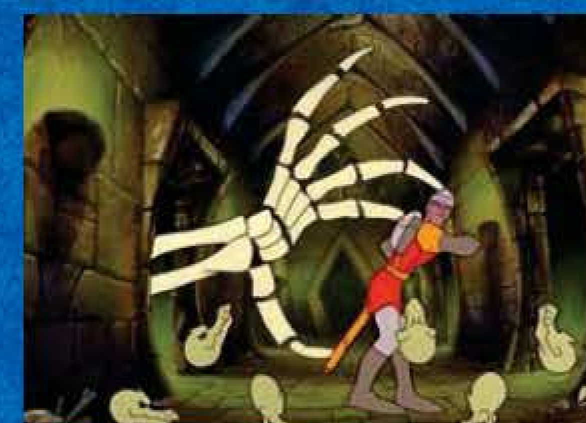
INCREÍBLES INNOVACIONES

LOS DESARROLLOS TECNOLÓGICOS QUE NOS OBLIGARON A SEGUIR BUSCANDO SUELTO



GRÁFICOS VECTORIALES A COLOR

▶ El color había llegado a las pantallas unos años antes, pero *Tempest* demostró que no hay que renunciar a las hermosas y nítidas líneas rectas. Juegos como *Star Wars* cimentarían la tecnología en los corazones de los jugadores de todo el mundo, pero se abandonó antes del final de la década.



JUEGOS EN LASERDISC

▶ Con discos que almacenaban vídeo de alta calidad, las recreativas llegaban a un detalle gráfico sin precedentes, aunque a expensas de la interactividad. *Astron Belt* introdujo la tecnología, pero *Dragon's Lair* generó una auténtica fiebre gracias a la suntuosa animación de Don Bluth.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS



GHOSTS 'N GOBLINS DE STE PICKFORD
COMMODORE 64 1986

"Me encantaba esta versión del juego. Uno de los únicos que me hizo desear tener un C64. Solía jugarlo en la tienda de informática que frecuentaba. Me encantaba la música, y esta pantalla de carga era mucho mejor que la de la versión que jugaba en casa."





» [Arcade] El multijugador y los salones recreativos eran tal para cual, pero vimos juegos que iban más allá de dos jugadores.



» [Arcade] Los juegos de finales de los ochenta muestran el ritmo de progreso en los salones recreativos.

Rolling Thunder, *Contra* y *The New Zealand Story*. Pero los matamarcianos son los que encabezan la tabla de puntuaciones personal de Julian Rignall.

"*Robotron: 2084* es la pura esencia de un shooter destilada en una frenética experiencia en una pantalla. La velocidad con la que se aniquila a los enemigos robóticos es increíblemente satisfactoria, y me encantan los distintos comportamientos de los diferentes habitantes, que ponen a prueba tus habilidades y reflejos hasta el límite", dice el veterano de las máquinas recreativas. "Y luego está *Defender*, que creo que es el mejor shooter que se ha hecho nunca", continúa. "Ya sea avanzando a toda velocidad entre enjambres de Landers, evitando las naves que te persiguen o abriéndote paso a través de una lluvia de artillería para recoger a un astronauta que cae al vacío, *Defender* ofrece una experiencia de disparos simplemente sensacional". ▶

PREDICANDO AL CONVERSO

MIKITO ICHIKAWA, DE MINDWARE, NOS HABLA DEL ARTE DE LLEVAR RECREATIVAS A CASA

Los juegos de recreativa te inspiraron para empezar a desarrollar juegos. ¿Podrías hablarnos de eso?
El primer juego de acción al que jugué fue *Space Mouse* para el PC-8001 en una tienda de PC. En ese momento, me interesaban los ordenadores porque quería que hicieran cálculos aerodinámicos. En medio de todo esto, el *Dig Dug* de Namco comenzó a ponerse de moda y fui a verlo. Había jugado a *Space Invaders* y *Asteroids*, pero el impacto de Dig Dug fue inmenso, y he hecho juegos desde entonces.

¿Hubo alguna conversión de juegos arcade que te impresionara en los ochenta?
Hay muchos. Me impresionó particularmente *Mappy* para el PC-6001 MKII. La lógica del enemigo estaba basada en la versión de arcade, y el mapa intentaba ser lo más similar posible. Hubo muchas conversiones que no tenían fases de bonus, como las de NES y MSX, pero aquí si la reprodujeron y fue una conversión con un grado de similitud muy alto.

Al portar juegos como *Slap Fight*, ¿en qué se diferenciaba el proceso de como lo haces hoy?
Hoy, es un port de emulación. Por otro lado, en lo que respecta a *Slap Fight*, Mega Drive era significativamente menos potente que el hardware original, por lo que no pudo ser desarrollado de la misma manera. El código fuente fue muy útil para replicar el movimiento de los personajes y muchas características ocultas. Sin embargo, me lo pasaron en un papel impreso, así que tuve que revisarlo todo, lo que dio mucho trabajo. En cuanto a la música, me dieron una copia escrita a mano. Como se trataba de una partitura, no de datos, era solo una referencia y llevó mucho tiempo reproducirla.

Has llevado gran cantidad de arcades clásicos a plataformas modernas. ¿Por qué crees que los jugadores siguen interesados en jugar a los juegos de los ochenta?
Recientemente, los presupuestos de desarrollo de los juegos de las principales compañías se han disparado. Los gráficos y el sonido son magníficos, pero como los jugadores saben que los nuevos juegos tienen gráficos y sonido mejores que los antiguos, no hay muchas sorpresas. Me sorprendió cuando *Tetris* apareció a finales de los años 80 y después, cuando salió *Minecraft*. Creo que hay un montón de sorpresas como estas en los juegos de los ochenta. Cada vez que lanzo una versión de un juego antiguo, siempre hago una versión que va más allá de la mera actualización y que puede ser llamada la "Versión Definitiva Evolucionada", y lo hago porque quiero que experimentéis el mismo tipo de sorpresas que en los años ochenta.



POLÍGONOS SÓLIDOS

▶ I, Robot de Dave Theurer supuso en 1984 auténtica revolución tecnológica, pero no le fue particularmente bien a Atari. Los gráficos 3D comenzaron a ser más populares hacia el final de la década, gracias a juegos de carreras como *Winning Run* y *Hard Drivin'*.



MUEBLES CON MOVIMIENTO

▶ Los juegos que se controlaban con todo el cuerpo comenzaron con la moto de *Hang-On*, pero pronto convirtió a muchos juegos en atracciones de parque temático, de los asientos hidráulicos de *Space Harrier* y *Out Run* hasta la base giratoria del *WEC de Le Mans*.



MULTIJUGADOR EN LÍNEA

▶ Jugar con un amigo es divertido, así que jugar junto a algunos más podría ser infinitamente mejor, ¿verdad? Ese fue el razonamiento de Namco al presentar *Final Lap*, un mueble con dos asientos que podía ser conectado para que hasta ocho jugadores disfrutaran de las carreras.



CREANDO PERSONAJES



LOS AÑOS 80 VIERON UNA EXPLOSIÓN DE PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS INSPIRADOS EN DIBUJOS ANIMADOS ADORADOS POR LOS NIÑOS. RECORDAMOS POR QUÉ LOS HÉROES DE LOS VIDEOJUEGOS FUERON TAN IMPORTANTES



» [Arcade] Muchos héroes de los ochenta ganaron fama en todos los géneros: Bub y Bob llegarían a los puzles más adelante.

El crecimiento de los juegos durante los años ochenta se debió en gran parte a los personajes populares de la época. Aunque los juegos abstractos eran capaces de convertirse en grandes éxitos (basta con mirar a *Tetris*), las compañías que encontraban un personaje estrella podían conseguir decenas de miles de ventas, incluso millones. Si eso sucedía, lo más probable era que se vieran continuados durante mucho tiempo. Cuando Hollywood llamó a la puerta en los noventa, los primeros proyectos que llegaron a la pantalla eran personajes concebidos en los ochenta: Mario, Billy y Jimmy Lee de *Double Dragon* y Ryu de *Street Fighter*.

¿Pero por qué eran tan importantes los personajes, y qué fue lo que les permitió prosperar en los años 80? "La gente conecta mejor con las personas que con las máquinas o los objetos abstractos. Aunque los gráficos eran muy básicos, teníamos imaginación para llenar los detalles", dice Philip Oliver, co-creador de los juegos de *Dizzy*. Hasta finales de los setenta, la tecnología gráfica no ofrecía suficiente nivel de detalle y animación para transmitir las características del personaje. "Era difícil relacionarse, o emocionarse con el cañón de *Space Invaders*, o con un coche o un tanque en baja resolución", continúa Philip. "Luego aparecieron Pac-Man, Jump Man (más tarde, Mario), los Pitufos (uno de los primeros juegos de personajes que vimos en un Atari 2600, y nos dejó alucinados) y aunque el juego en sí no mostraba al personaje con mucho detalle, la carátula y, a veces, la pantalla de carga ayudaban a rellenar los huecos".

Por supuesto, crear un personaje memorable está lejos de ser una tarea sencilla. "¡Para que un personaje se convierta en memorable tiene que ser especial, y un poco estrafalario! Dizzy lo logró como una gran cara feliz sobre unas piernas... que todo el mundo decidió que era un huevo", dice Philip. "Sus enérgicos movimientos y animaciones faciales (difíciles de hacer en personajes de juegos de baja resolución) le dieron una personalidad divertida que cosquilleó la imaginación de los jugadores... ¡como esperábamos!" Una vez que el personaje está establecido, el juego diseñado en torno a ellos viene con sus propias reglas. "El juego es como un mundo, un lugar en el que tu personaje necesita vivir y moverse. Muchas decisiones giran en torno a esto, su apariencia dicta el diseño, la mecánica de juego gira en torno a lo que parece que es capaz de hacer", explica Philip. "La historia y las misiones necesitan ponerlo a él, o a ella, en el centro de los acontecimientos".



» [ZX Spectrum] Siempre ha habido héroes estrafalarios, como Head y Heels.

Con los videojuegos vistos como un hobby para los más jóvenes, muchos de los personajes se parecían a los de los dibujos animados. "Pac-Man fue el primer personaje de videojuego, pero otros personajes populares incluyeron a Frogger, Q*Bert, Mr Do, Chucky Egg, Manic Miner, Frak! y Thing On A Spring." En las consolas, un conjunto diferente de estrellas surgía de la escena japonesa:

GALERÍA DE HÉROES

UNA SELECCIÓN DE LOS MÁS RECONOCIBLES HÉROES DE LOS OCHENTA, Y DÓNDE ESTÁN AHORA



PAC-MAN • 1980

▶ Este hambriento héroe amarillo fue un fenómeno arcade en los años 80, a pesar de haber sido diseñado para no mostrar emociones. No importa: terminó protagonizando secuelas, dibujos animados, y adornando todo tipo de merchandising, en los años 80 y en las décadas sucesivas.



MARIO • 1981

▶ Aunque *Donkey Kong* recibió el título por su villano, el modesto carpintero (luego fontanero) que lo combatía pronto se convirtió en protagonista de una serie de increíbles juegos de plataformas. Es el más famoso personaje de Nintendo, así que lo seguiremos viendo en las próximas décadas.



MINER WILLY • 1983

▶ ¿Qué tipo de personaje es más emblemático de la Gran Bretaña de los 80 que un minero? Su tercer juego propiamente dicho nunca vio la luz del día por las dificultades del creador Matthew Smith para terminarlo, pero siempre tendremos los excelentes *Manic Miner* y *Jet Set Willy*.



SABRE MAN • 1984

▶ El héroe de Ultimate fue uno de los pocos personajes que fueron evolucionando con cada juego. Además de cambiar las mecánicas entre *Sabre Wulf*, *Underwurlde* y *Knight Lore*, llegó a convertirse en un hombre lobo. *Sabre Wulf* tuvo un remake en 2004, pero desde entonces ha estado inactivo.



» [Arcade] Billy y Jimmy Lee demostraron que los hermanos eran ideales para los juegos en pareja.

Mega Man, Link, Samus Aran, Alex Kidd, Bonk y, posiblemente, el más popular de todos, Mario. "Lo conocíamos como Jump Man en *Donkey Kong* ya que no vimos a *Super Mario Bros* hasta finales de 1989, cuando fuimos a América", dice Philip, lo que nos recuerda que las escenas de juego eran mucho más regionales en aquella época.

Por supuesto, a medida que crecíamos nuestros gustos cambiaron y hoy hay protagonistas humanos realistas. "Los juegos intentan atraer a los jóvenes de más de 15 años, que generalmente prefieren personajes más maduros", dice Philip, explicando el declive del héroe de los dibujos animados al estilo de los ochenta. "Pero se siguen introduciendo nuevos personajes, dirigidos a los niños, como por ejemplo los Angry Birds, que incluso han inspirado dos películas."



» Solid Snake no llegaría a convertirse en una auténtica estrella hasta los 90.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS



URIDIUM DE STEPHEN CROW
ZX SPECTRUM 1986

"Me encantaba la nave. Salía de la pantalla en un ángulo que parecía un objeto sólido que se podía tocar. El título también está representado de forma simple pero efectiva."



EL REY DE LA JUNGLA

DAVID CRANE NOS HABLA DE UNO DE LOS PRIMEROS PROTAGONISTAS HUMANOS, PITFALL HARRY



¿Qué te llevó a crear a Pitfall Harry?
Pitfall! surgió principalmente de mi deseo de hacer un juego con un protagonista humano. Por entonces, la mayoría eran objetos inanimados (tanques, naves espaciales...). Animé al personaje y lo puse en una selva, y funcionó muy bien.

¿Darle un nombre y una personalidad a tu personaje ayudó a que los jugadores se identificaran con él?
Pitfall! fue una de las primeras veces que se podía controlar a un personaje humano en un videojuego. Como alter ego, lo natural era ponerle nombre. Le hice hacer todas las cosas divertidas que a mí me hubiera gustado hacer, desde columpiarse en lianas hasta buscar un tesoro. Francamente, no tenía exactamente una "personalidad", pero el jugador podía identificarse con él al afrontar juntos los peligros del juego. Si un jugador se identificaba con él, probablemente era porque estaban arriesgando sus vidas juntos.

¿Por qué crees que empezaron a aparecer en los años 80 tantos personajes?
La tecnología de los videojuegos experimentó un rápido crecimiento en los años ochenta, permitiendo animaciones más detalladas. Controlar un avatar en pantalla era divertido (fuera un aventurero de la selva o un fontanero), por lo que era natural utilizar esas nuevas posibilidades para crear personajes cada vez más complejos. Creo que eso llevó a la capacidad de imbuir a los personajes de personalidad.

¿Qué cosas hay que tener en cuenta como desarrollador al crear un personaje de videojuego?
El desarrollo de personajes es hoy un aspecto importante en los medios, pero no lo fue tanto en los años ochenta. Primero averiguábamos cómo actuaría un personaje en el contexto de un juego; luego deducíamos su "aspecto" dada la tecnología disponible. Hoy en día, por otra parte, con los videojuegos rivalizando con las películas en complejidad e interactividad, los personajes de los videojuegos merecen tanta atención como los de otros medios.

¿Por qué crees que Pitfall Harry sigue siendo tan apreciado por jugadores de todo el mundo?
Pitfall! fue un gran éxito en los primeros tiempos de los videojuegos. Prácticamente todos los jugadores de la época lo tenían o lo jugaban en casa de un amigo. Era visualmente impresionante para su época, así que todo el mundo que lo jugó tiene buenos recuerdos (incluso aunque hubo a quien le resultaba demasiado difícil). Para mucha gente, esa fue la "edad dorada" de los videojuegos, y *Pitfall!* estuvo muy presente en las vidas de los jugadores en aquel momento. Supongo que Harry *Pitfall!* se beneficia incluso hoy de la nostalgia que ha puesto de moda de nuevo aquellos viejos tiempos.



» [Atari 2600] David dice que aunque Harry no tenía personalidad, los peligros le unían al jugador.



WONDER BOY • 1986

Este héroe ha tenido una gran variedad de nombres extraños, muy parecidos a su propia serie, y se convirtió de skater con hacha a espadachín que cambia de forma. Parecía que sus años de gloria habían quedado atrás hasta que hace poco su carrera ha vuelto a florecer.



ALEX KIDD • 1986

El héroe de Sega era un chaval con un gran puño y devoción por el juego de piedra, papel y tijera. Protagonizó grandes juegos, pero otros regulares como *The Enchanted Castle* o *Hi-Tech World* minaron su popularidad antes de ser devorado por cierto torbellino azul.



DIZZY • 1987

Este huevo antropomorfo tuvo gran éxito en los ordenadores domésticos, que Codemasters rentabilizó con una larga serie de aventuras. Más tarde protagonizaría spin-offs e incluso se pasaría a las consolas, pero su carrera se estancó a mediados de los noventa y nunca llegó a las 3D.



MEGA MAN • 1987

El personaje más prolífico de Capcom ha protagonizado un gran número de juegos, vendiendo más de 36 millones de copias en total, y goza de gran popularidad entre los nostálgicos de la NES. Sus juegos de estilo retro desde 2008 también han sido muy bien recibidos.

BARATOS PERO BRILLANTES


» *Dizzy* es una de las franquicias de bajo precio más famosas de la historia.

MIENTRAS QUE LOS JUEGOS ERAN MUCHO MÁS BARATOS EN LOS OCHENTA, NO TODO EL MUNDO TENÍA DINERO DE SOBRA PARA GASTAR EN EL ÚLTIMO LANZAMIENTO. AFORTUNADAMENTE, LAS EDICIONES ECONÓMICAS Y LAS RECOPILACIONES ERAN UNA BUENA MANERA DE ASEGURAR QUE EL DINERO DE LA PAGA SE ESTIRASE TODO LO POSIBLE

Incluso con el ajuste por la inflación, los juegos eran más baratos a mediados de los 80 que en la actualidad. 875 pesetas era el precio mágico de muchos juegos del período [NdT: en España] y no todo el mundo se lo podía permitir continuamente con su paga, lo que significaba que los lanzamientos más codiciados terminaban normalmente en las listas de Navidad y cumpleaños. Afortunadamente, había muchas maneras de conseguir juegos baratos sin tener que recurrir a la piratería o los clubes de venta por correo. Esas opciones alternativas eran juegos y compilaciones de bajo precio, y nuestros bolsillos estarán siempre agradecidos por ellas. "Para mí todo era cuestión de costes", explica Simon Plumbe, fundador del grupo Mastertronic Collectors de Facebook. "No me daban mucho dinero cuando era pequeño, pero gracias a estos juegos podía seguir teniendo títulos nuevos cada semana".

Cuando piensas en juegos económicos hoy en día, Codemasters y Mastertronic son los primeros ejemplos en los que se piensa. Ambas compañías vendieron juegos a precios más bajos, y Codemasters sigue funcionando hoy en día, aunque sus fundadores, Richard y David Darling, hace tiempo que se fueron. Aunque los juegos económicos ya existían antes de la aparición de Mastertronic, se podría decir que ayudó a dar forma a lo que se convertiría en una parte muy rentable de la industria en los años ochenta y principios de los noventa. Mastertronic empezó con juegos a 1,99 libras en Inglaterra en abril de 1984 y llegaron a vender más de 40.000 unidades en una semana. La combinación de atractivas carátulas, una marca reconocible y llegar a distintos sistemas domésticos les funcionó de maravilla y llevó a otros incontables editores a seguir su ejemplo. "Atlantis ayudó a mantener el VIC-20 en el mercado cuando otros estudios dejaron de programar para él, así que compré muchos de los juegos de la compañía", continúa Simon. "Y Firebird y Codemasters ofrecían también muchos títulos de calidad".

Muchos otros editores se subieron al tren de las series medias y los más astutos incluso crearon etiquetas específicas como The Hit Squad (Ocean Software) y Kixx (US Gold) como una forma de dar a los juegos más antiguos una segunda oportunidad. Simon recuerda con cariño estos relanzamientos. "Podemos quejarnos de los precios



» Es poco probable llevarse una decepción en casa si comprabas un recopilatorio como este *The Magnificent 7*.



» Las recopilaciones eran una buena manera de estirar el dinero cuando éste escaseaba.



» Compañías como Mastertronic utilizaron diseños muy distintivos para sus carátulas.


» A Simon Plumbe le gustan tanto los juegos de Mastertronic que ha montado un grupo de coleccionistas.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS



KNIGHT LORE DE TIM STAMPER
ZX SPECTRUM, 1984

"La primera pantalla de carga de Ultimate que no usó la carátula como referencia, con una ilustración única. Sumó muchos enteros a la mística del juego. Un excelente trabajo de atributos, y me encantaron las calaveras que colgaban del cinturón del Mago."





» [C64] Juegos como *Knight Tyme* de Mastertronic fueron un éxito y derribaron prejuicios sobre los precios.



» [C64] Los precios más bajos implicaban mayores riesgos. *Pub Trivia* no existiría a precio completo.



» [C64] Después de pasar por Mastertronic, los hermanos Darling hicieron *BMX Simulator* en Codemasters.



» [ZX Spectrum] Aunque *Cassette 50* llevaba 50 juegos, la selección no era de lo mejor.



» [ZX Spectrum] Juegos como *Booty* fueron un éxito para el sello Firebird de Telecomsoft.

de los juegos ahora, pero cuando éramos niños en los ochenta, incluso mil pesetas por un juego nuevo era mucho, así que las reediciones eran fantásticas", explica. "No había manera de que pudiéramos pagar todo, así que conseguir un juego un poco más viejo y barato era genial."

Por supuesto, los juegos económicos no eran la única forma de disfrutar por poco dinero en los ochenta; otra forma popular era ahorrar dinero y destinarlo a recopilaciones. Algunos de los primeros ejemplos estaban llenos de juegos terribles, pero a medida que el mercado maduraba, cada vez más editores se esforzaban en ellos, atrayendo a los jugadores con selecciones de éxitos que de otra forma no podrían permitirse. Pronto tanto las editoriales de bajo presupuesto como las de precio completo entendieron el negocio que había detrás.

Pero en algún caso estas recopilaciones daban problemas entre bastidores. Simon Berry era técnico en Speedlock y se encargaba de la protección antipiratería de los juegos. "Dado que la recopilación solía salir un par de años después de los originales, a veces había problemas de compatibilidad en la cada vez mayor variedad de hardware de Spectrum (Amstrad era bastante estable), aunque tendían a identificarse durante el control de calidad", revela. "Los discos eran particularmente caros, así que se convirtió en un reto el embutir en una sola cara del disco cuantos más juegos mejor".

Mucho trabajo pero valió la pena, ya que estas formas de conseguir grandes juegos a bajo precio se convirtieron en una forma válida de llegar a tener una gran biblioteca de títulos sin gastar una fortuna en el proceso. Los juegos y recopilaciones de bajo presupuesto se convirtieron en un aspecto importante de la industria de los juegos durante este periodo, y es un poco triste que no estén ni de lejos tan extendidos hoy en día.

EL MASTER DE LOS BARATOS

ALISON BEASLEY, PR DE MASTERTRONIC



¿Por qué tenían tanto éxito compañías como Mastertronic?
Mastertronic fue muy lista a la hora de vender a las tiendas packs de juegos, junto a un estante o soporte para que los minoristas pudieran elegir fácilmente un paquete que viniera con X juegos y una forma sencilla de exhibirlos. Junto a las grandes cadenas de minoristas llegaron a las gasolineras, a las pequeñas tiendas de barrio y un montón puntos de venta donde la gente hacía compras impulsivas. Los fundadores tenían mucha experiencia en la venta al por menor, en la venta de cintas de vídeo (¡porno!), así que entendían ese hueco para las ventas. Su red de representantes jugaba un papel vital.

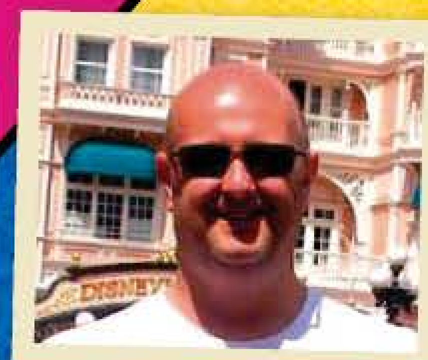
¿Ayudaron los precios bajos a combatir la piratería?
No demasiado. Hubo grandes problemas con la piratería en toda Europa. Se hacían redadas y se confiscaba material ilegal pero fue una amenaza constante. Nuestro equipo estaba constantemente al acecho y tomamos acciones contra los piratas siempre que pudimos.

Mastertronic tenía muchos subsellos, ¿era importante para mantener viva la marca?
Sí, siempre buscaban maneras de mantener fresco el catálogo para tiendas y consumidores. Las habilidades de los desarrolladores y las expectativas de los consumidores evolucionaban rápidamente, por lo que nos preocupábamos de mantener el ritmo y seguir avanzando.

¿Cómo de importantes eran las reviews?
Una buena nota aparecía en la carátula y los anuncios del juego. Nuestros juegos se colocaban junto a otros de mayor precio en los puntos de venta, así que cualquier cosa que los hiciera destacar siempre era útil. Las reseñas se volvieron cada vez más importantes, hasta el punto de que los distribuidores exigían saber qué tipo de puntuaciones esperábamos o habíamos obtenido antes de hacer un pedido.

THE HIT SQUAD

PAUL HUGHES SOBRE LAS RECOPILACIONES DE OCEAN



¿Por qué los recopilatorios eran importantes para compañías como Ocean?
Se puede resumir en una sola palabra: ¡dinero! Para el consumidor ofrecían una buena relación calidad-precio, y para el editor eran juegos razonablemente sencillos de reunir por un pequeño desembolso.

¿Cómo era el trabajar en una recopilación?
Esto variaba enormemente dependiendo de la procedencia de los títulos. Si eran internos, lo más probable es que ya tuviera los masters y el código en bruto sin protección. Sin embargo, generalmente el trabajo comenzaba con Lorraine (la ayudante del jefe de software) que venía con los nombres de los juegos que iban a aparecer y a partir de ahí tenía que trabajar en cosas como el orden óptimo para poner los juegos en las cintas lo más corta posible (ya que menos cinta equivalía a menos coste). Lo mismo se aplicaba a las versiones en disco.

¿Hubo dificultades para crearlos?
Con los títulos con licencia externa, si tenía suerte conseguía el máster para entregarlo directamente a las duplicadoras. En algunos casos, un disco de código en bruto al que le poníamos un cargador rápido y diversos sistemas de protección. En muchísimos casos, lo único que tenía era un cassette del juego y tenía que romper la protección, meter nuestras propias rutinas de carga y luego remasterizar el título de nuevo.

¿Licenciasteis juegos de otras compañías?
Oh sí, se trató en numerosas ocasiones con Activision a lo largo de los años. Juegos como *Ghostbusters 2*, *The Last Ninja*, *Karnov*, *Predator*, *Rampage*, *IK+*, todos salieron en recopilatorios de Ocean.

Si un juego de un desarrollador aparecía en una recopilación después de haber sido editado, ¿se le pagaba de nuevo?
Si era un título desarrollado internamente, o una conversión con licencia de Ocean hecha fuera del estudio, generalmente no. Los desarrolladores internos eran asalariados y se les pagaban bonificaciones, no había royalties. Los desarrolladores externos generalmente recibían una tarifa única, así que no se les debía nada por los recopilatorios.

¿Cuál es la mejor recopilación en la que has trabajado y por qué?
¡Había muchas! *The Magnificent Seven* era bastante buena, ¡contenía ocho títulos! Todos desarrollados por Ocean/Imagine, así que imagino que les dio bastante dinero.

TREMENDOS TEMAZOS

LOS AÑOS 80 FUERON LA ÉPOCA EN QUE LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS PASÓ DE LOS EFECTOS DE SONIDO Y JINGLES A UNA ESPECIALIDAD CREATIVA, ENTRANDO EN UNA EDAD DE ORO DE LA EXPERIMENTACIÓN

Aunque los juegos de los setenta tuvieron sus sonidos distintivos, desde el bajo explosivo de *Asteroids* hasta la implacable marcha de los *Space Invaders*, el audio de los juegos llegó a la mayoría de edad en los ochenta. Un hombre famoso por su amor a la música de los videojuegos de esta época es Chris Abbott, propietario de *C64Audio.com*. Aunque se le asocia principalmente con el SID, su amor por las bandas sonoras de los videojuegos es anterior al Commodore 64. "El Atari 400 fue mi primera consola, así que tengo una gran debilidad por el POKEY, que era un chip en el que pensaron mucho. Escuchar *Preppie!* y *Shamus* por primera vez en la noche de invierno en la que tuve mi primer ordenador me cambió la vida". Una vez que obtuvo el Commodore 64, descubrió el trabajo de una gama de talentosos compositores, incluyendo a Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, Maniacs Of Noise y Tim Follin. Mientras que esos compositores se hacían famosos en Europa, en Japón, maestros como Koji Kondo, Yuzo Koshiro, Hiroshi Kawaguchi, Shinji Hosoe y Nobuo Uematsu comenzaron sus propias carreras, creando melodías memorables en las salas recreativas y en las consolas domésticas.

Por supuesto, sus herramientas eran igual de importantes. "Pasar del chip de sintetizador del VIC-20 a la maravilla del SID del Commodore 64 fue un gran salto, pero pasar de 'esencialmente beepers' al chip POKEY de cuatro voces de Atari fue casi igual de revolucionario. Los inventores del SID fueron a Ensoniq a hacer cosas increíbles con tablas de ondas que parecían no tener salida comercial. Estaban años adelantados a su tiempo". La síntesis FM (modulación de frecuencias) se popularizó en los salones recreativos a mediados de los ochenta y llegó a los hogares en sistemas como el Amiga y la Mega Drive.

A finales de los ochenta era incluso posible disfrutar de audio en CD, si tenías la suerte de tener una PC Engine con su correspondiente unidad CD-ROM. Libres de restricciones de memoria, los compositores pudieron reimaginar las melodías de juegos como *Ys* y *Wonder Boy III: Monster Lair*.

Hoy aquella música es reimaginada en proyectos como *OCRemix* y *C64Audio.com*, del propio Chris. Cuando se le pregunta qué es lo que mantiene a la gente interesada en su propio proyecto, Chris señala algunos factores. "Están llenos de gente con talento, incluyendo compositores originales como Rob Hubbard, que se sienten parte de esa comunidad: es un poco como una familia", explica.



» A finales de los 80, los jugadores japoneses podían comprar CD de sus bandas sonoras favoritas.


» [Arcade] Los chips de síntesis de FM se podían costear únicamente en el caro hardware de recreativas, antes de convertirse en una característica común.



» [C64] Algunos juegos compartieron temas sonoros de carga, como aquel que acompañaba a *Rastan* y otros juegos de Imagine Software.

MAGNÍFICAS REVISTAS

SIN INTERNET Y CON POCO TIEMPO EN TELEVISIÓN PARA LOS JUEGOS, LA ÚNICA MANERA DE OBTENER INFORMACIÓN ERA GRACIAS A LA MAGIA DE LA PÁGINA IMPRESA

Aunque se dedicaron muchos artículos en prensa al éxito de Atari y *Space Invaders* durante los años setenta, en los ochenta tuvimos por primera vez publicaciones totalmente dedicadas a los videojuegos.

Un lector que recuerda bien esos días es Vinny Mainolfi, que conoció las revistas de juegos a través de los números de *C&VG* y *Personal Computer World* que venían junto a su primer ordenador. Para él, el atractivo de las revistas estaba claramente ligado a los años ochenta. "Eran fuente de listados de juegos que podía teclear en mi viejo y buen TRS-80, bendito sea.

Estaba más entusiasmado con las listas de juegos que con las críticas". A medida que los líderes del mercado emergían, también lo hacían las revistas de un solo formato. "Me compré un Commodore 64 y me enamoré totalmente de Zzap!64, principalmente en los años en los que trabajó allí Julian Rignall. Las críticas de juegos como *Way Of The Exploding Fist* y *Ghosts 'N Goblins* me dejaron boquiabierto. Era un estilo diferente de revista que encajaba con nuestra adolescencia: el pelo, la ropa, la música..."



Si bien el formato de noticias, reseñas, trucos y capturas de pantalla definirían la cobertura de los juegos en años venideros, las limitaciones gráficas de la época hacían necesaria la creatividad en busca de portadas memorables, con artistas como Oli Frey proporcionando ilustraciones míticas para lucir en las publicaciones. "Muchas de las primeras portadas de *Zzap!64* tienen un recuerdo específico para mí: cuando las compré, cómo era el clima en ese momento, lo feliz o infeliz que era, qué música escuchaba", dice Vinny. "Esas portadas eran tan poderosas que evocan muchos sentimientos y recuerdos." También se dibujaban los retratos de los redactores, que así se percibían como personas reales, con las que se podía conectar. "Es lo que ansiábamos: nuestras propias estrellas de rock de la industria de los juegos; y lo necesitábamos para aumentar nuestra confianza en los juegos de ordenador: ya no éramos adolescentes con granos, pelo grasiento y mal olor corporal", dice Vinny. "Gente popular como los redactores de las revistas ayudaron a elevar el perfil de la industria de los videojuegos en su conjunto".

La afición por las revistas de la época llevó a Vinny a crear *FREEZE64*, una revista dedicada a Commodore 64. "Muchos de nuestros lectores han dicho que recibir y leer *FREEZE64* es como tener *Zzap!64* de nuevo. Este es probablemente el mayor cumplido que se puede recibir", dice. "Pero mi intención es evitar copiar el estilo de *Zzap!64*. Lo que intento imitar es la emoción y la sensación de anticipación ante el próximo número, y luego recibirlo. Esa es una de mis experiencias favoritas de las revistas de los ochenta." ▶

MEMORABLES MELODÍAS

CINCO TEMAS CLÁSICOS QUE DESATAN LA NOSTALGIA



MONTY ON THE RUN

TEMA
Main Theme
COMPOSITOR
Rob Hubbard

▶ Hay muchas creaciones de Rob Hubbard que podríamos elegir, pero nos gusta especialmente el frenético acompañamiento al tercer título de Monty Mole. La larga pieza incorpora un número de secciones sorprendentes, incluyendo un memorable solo de 'guitarra' en el medio.



THE LEGEND OF ZELDA

TEMA
Overworld Theme
COMPOSITOR
Koji Kondo

▶ Este pequeño y alegre tema parece adecuado para un juego que te sumerge directamente en las profundidades de la aventura, con poco más que tu ingenio para protegerte. La melodía dura solo 40 segundos antes de repetirse, pero es la base de los temas de la serie hasta el día de hoy.



OUT RUN

TEMA
Magical Sound Shower
COMPOSITOR
Hiroshi Kawaguchi

▶ En una época en la que la música era aún un lujo en muchos juegos, el acceso de 'Hiro' al hardware de las recreativas le permitió hacer un trabajo pionero con la síntesis de FM e incluso dar al jugador la opción de elegir entre varios temas. Cuando soñamos con costas soleadas y palmeras, suena esto.



DRACONUS

TEMA
Title theme
COMPOSITOR
Adam Gilmore

▶ El tiempo y el talento pueden hacer grandes cosas, y a finales de los ochenta Adam Gilmore había aprendido a pelearse con el chip POKEY de la 8 bits de Atari. El tema de la pantalla de título de Draconus realmente hizo cantar al viejo hardware, y marcó el tono de un juego que no tenía música.



XENON 2: MEGABLAST

TEMA
Main Theme
COMPOSITOR
Bomb The Bass/David Whittaker

▶ La adaptación del tema *Megablast (Hip Hop On Precinct 13)* fue un golpe de genio de los siempre a la moda Bitmap Brothers. Además de ser signo del auge de la música bajo licencia que se produciría en los noventa, demostró el poderío de las máquinas de 16 bits.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS



STARSTRIKE II DE GRUM
ZX SPECTRUM, 1986

"Una versión digital muy detallada y minuciosa de la portada del juego. La cantidad de detalles que contiene me daba dolor de cabeza, y siempre deseé poder dibujar algo tan bueno como esto en mi propio Spectrum"



LECTURAS RECOMENDADAS

LAS REVISTAS QUE DESTACARON ENTRE EL RESTO



COMPUTER & VIDEO GAMES

AÑO DE SALIDA
1981

▶ La primera revista de videojuegos inglesa no solo tuvo éxito por dar el pistoletazo de salida. A medida que pasaba la década, la revista se mantuvo relevante adaptando su formato, con mayor enfoque en las reseñas, y eventualmente creando demanda de consolas con cobertura de importación.



CRASH

AÑO DE SALIDA
1984

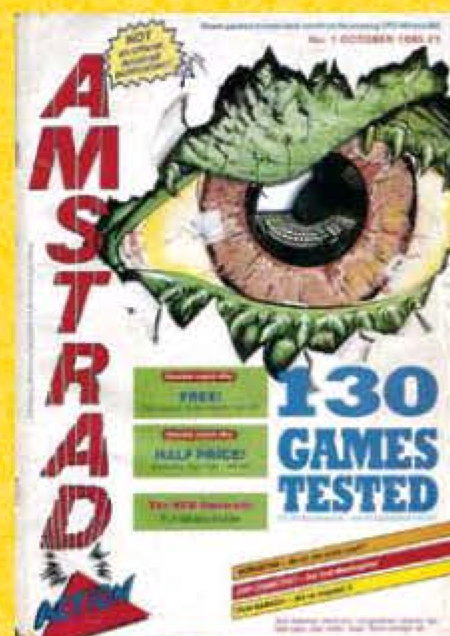
▶ El primer gran éxito de Newsfield se debió a su joven plantilla, que compartía el entusiasmo de los lectores por los juegos que cubrían.
El equipo utilizaba capturas de pantalla reales, lo que la posicionó como una guía para el comprador, centrándose en críticas y trucos.



ZZAP!64

AÑO DE SALIDA
1985

▶ Al darse cuenta de que los jugadores de Commodore probablemente comprarían una revista con un enfoque similar a *Crash*, Newsfield lanzó este cabecera hermana.
Firmas como Gary Penn y Julian Rignall pronto se convertirían en nombres familiares para los lectores de la revista.



AMSTRAD ACTION

AÑO DE SALIDA
1985

▶ Hay una buena razón para la que esta revista durara tanto tiempo. Si tenías la máquina de Alan Sugar, esta era la cabecera obligatoria, especialmente el número de Navidad, que traía una cinta. Más tarde, esas cintas se convertirían en elemento básico del mercado de las revistas de informática.



ACE

AÑO DE SALIDA
1987

▶ Esta revista multiformato intentaba diferenciarse de la competencia con una visión más amplia del entretenimiento informático y un tono dirigido a un público adolescente más mayor que el resto. Por alguna razón, puntuaba juegos sobre 1.000 en lugar de usar las escalas más comunes.

LICENCIA PARA PASMAR

EN LOS 80, LAS LICENCIAS ERAN LAS REINAS. LOS JUGADORES ESTABAN OBSESIONADOS CON TENER LAS ÚLTIMAS RECREATIVAS EN CASA, Y LAS BASADAS EN PELÍCULAS Y PROGRAMAS DE TELEVISIÓN DOMINARÍAN LAS LISTAS DE ÉXITOS. GARY BRACEY EXPLICA POR QUÉ ERAN TAN POPULARES

Las licencias comenzaron a abundar en los años ochenta, y las compañías se peleaban por los derechos para convertir los juegos, películas y programas de televisión más populares.

Ocean Software fue la compañía que más destacó en este campo. Muchos desarrolladores basaban sus creaciones en recreativas populares, como fue el caso de Jon Ritman, Geoff Crammond y Jeff Minter, y Ocean no era una excepción. "Antes de convertirnos en 'Ocean', éramos 'Spectrum Games' y hacíamos plagios de títulos clásicos de arcade", explica Gary Bracey, que trabajó en Ocean como director de software. "Luego se le presentó a Jon Woods la oportunidad de licenciar la recreativa *Hunchback*, y aquello fue el comienzo de todo (un poco antes de que yo me uniera a la compañía). Pronto nos dimos cuenta de que una marca reconocible era un gran gancho de marketing, así que Jon centró sus energías en conseguirlas".

Uno de los primeros beneficios al adquirir juegos de arcade fue que el costo de la licencia era relativamente barato. Esto llevó a que aparecieran varias conversiones tanto bajo la etiqueta de Ocean como bajo la de Imagine Software.

"Jon se mantuvo muy a la vanguardia de eso, habiendo establecido relaciones con Konami y Taito en Japón", continúa Gary. "En los primeros días, se nos dio carta blanca para adaptar cualquiera de sus juegos que quisiéramos, pero, no mucho después de que se desencadenara el éxito masivo de la NES, aquellas compañías se dieron cuenta de que podían ganar mucho más dinero haciéndolo ellos mismos y eso hizo mucho más difícil conseguir los derechos de explotación de las recreativas más populares".

Curiosamente, mientras que Ocean tuvo éxito con *Hunchback*, sus primeras adaptaciones para televisión y cine no tuvieron el mismo éxito de crítica y estamos ansiosos por saber por qué. "Ehm... ¿porque eran una mierda?" dice Gary. "El problema fue que, en los primeros días, Ocean tenía un equipo de desarrollo interno muy pequeño y tuvo que transferir gran parte del desarrollo a gente externa", continúa. "Había poca o ninguna supervisión de aquellos desarrollos. Esto dio como resultado productos de muy baja calidad... cuando lograban materializarse. Esta fue una de las razones por las que me trajeron, básicamente para supervisar y gestionar el desarrollo (tanto interno como externo), ¡porque no había nadie que lo hiciera!"

La llegada de Gary propició un aumento en la calidad general de los juegos, y, aunque Ocean todavía produjo algunos títulos apestosos durante su mandato (la versión C64 de *Chase HQ* y *Miami Vice* nos vienen inmediatamente a la mente), no se puede negar que lanzaron algunas de las mejores licencias de la época.

MIS PANTALLAS DE CARGA FAVORITAS



FAIRLIGHT DE JACK WILKES
AMSTRAD CPC 1985

"Me encanta la atmósfera. Un hermoso día soleado mirando por la ventana de tu castillo al barco en el lago. Un cuervo amistoso nos visita con la esperanza de llevarse unas sobras de comida. Además, te ayuda con el juego y te da una pista de la ubicación de una habitación oculta."





» *Platoon* y *RoboCop* ofrecían diferentes mecánicas para recrear escenas de las películas.

LICENCIA PARA IMPRIMIR DINERO

EL SECRETO DEL ÉXITO DE GARY BRACEY

1. "LÁNZALO EN NAVIDAD, EL PERÍODO DE MAYORES VENTAS DEL AÑO"
2. "QUE LA LICENCIA SEA MUY CONOCIDA, IDEALMENTE POR EL 90% DEL PÚBLICO"
3. "ASEGÚRATE DE QUE LA LICENCIA ELEGIDA ES ACTUAL. ESTO ES IMPORTANTE POR RAZONES OBVIAS"



» [NES] El pack de *TMNT* en NES logró el mismo éxito que el de *Batman* de Ocean en Amiga, lo que no es moco de pavo.



» [C64] *Emlyn Hughes International Soccer* unió un rostro popular con un juego de fútbol con una buena mecánica.

Por supuesto, no solamente Ocean se subió a este carro. Activision adaptó varias películas y recreativas de éxito, incluyendo muchas de Sega.

Si te gustaban los juegos de Capcom, lo más probable es que la versión doméstica fuera publicada por US Gold, mientras que otros, como Alternative Software y Hi-Tech Software, se especializaban en licencias de televisión y dibujos animados.

Elite picoteó en ambos campos, realizando conversiones de recreativas como *Commando* y *Paperboy* y abordando proyectos tan diversos como *Frank Bruno's Boxing* y *Mike Read's Pop Quiz*, mientras que Firebird produjo *Bubble Bobble*, *Flying Shark* y *Mr. Heli*. Lo más probable es que si algo era popular en la televisión, el cine o incluso en el bar, una compañía encontraría la manera de aprovecharlo.

Una de las razones por las que los juegos con licencia fueron tan populares entre los editores fue, en primer lugar, por el bajo coste de su adquisición, aunque eso no tardó en cambiar. "Eran realmente muy baratos", admite Gary. "Las productoras de cine solo lo veían como un incremento de los ingresos, no como una gran ganancia, y así podíamos adquirirlos relativamente baratos. *RoboCop* cambió todo aquello y fue el juego que hizo que Hollywood se diera cuenta de que podían generar ingresos significativos con las licencias de los videojuegos. Esa fue la última licencia 'barata', creo que pagamos alrededor de 20.000 dólares por todos los derechos digitales: ¡todas las adaptaciones domésticas, la recreativa y el pinball!"

Cabe destacar que *RoboCop*, junto con *Platoon*, popularizó el enfoque que Ocean solía adoptar con sus licencias cinematográficas, dividiendo los juegos en mini-eventos para recrear elementos clave de la película. "Simon Butler fue un contribuyente clave al concepto, ya que creo que la primera iteración exitosa fue *Platoon*", recuerda Gary, admitiendo que fue un esfuerzo de equipo. "Leíamos el guión y elegíamos escenas clave que pensamos que podrían traducirse bien como experiencia interactiva. *Platoon* tenía varias escenas de ese tipo, pero para diferentes escenarios de acción, y decidimos hacer todas en lugar de elegir solo una. Por supuesto, esto significaba mucho más trabajo de desarrollo (y por lo tanto más tiempo invertido) ya que estábamos haciendo varios juegos en uno. Pero la fórmula era buena y funcionaba en títulos como *RoboCop* y *Los Intocables*".

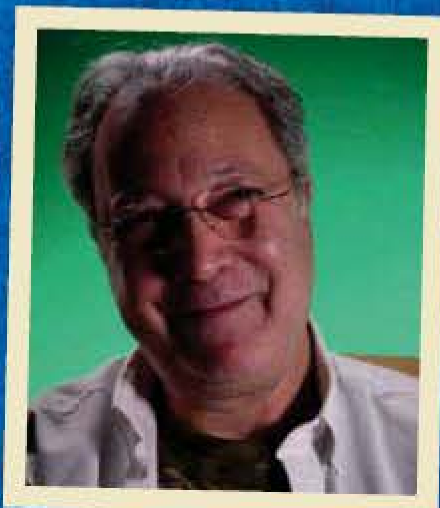
Hoy en día, títulos como el *Spider-Man* de PlayStation 4 son la excepción y no la norma, y cada noticia de un juego licenciado nos llena de temor, ya que la calidad de estas conversiones peliculeras fue bajando con el tiempo, hasta convertirse en juegos sin fondo ni forma. Un horror. Sin embargo, en los años ochenta, el anuncio de un lanzamiento así era motivo de celebración, principalmente porque nos permitían disfrutar de nuestras películas, programas de televisión y recreativas favoritas en los sistemas domésticos. *

4

"AÚN MÁS IMPORTANTE: EL JUEGO TIENE QUE SER MUY BUENO Y RECIBIR BUENAS CRÍTICAS."

5

"SI ES POSIBLE, HAZ UN BUNDLE DEL JUEGO CON ALGÚN HARDWARE DE ÉXITO Y QUE TENGA MÁS PRESENCIA"



DIGITALIZANDO LOS BLOCKBUSTERS

PROHIBIDO DILAPIDAR LAS LICENCIAS

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

AÑO
1982

COMPAÑÍA
Parker Brothers

▶ La licencia de *Star Wars* tuvo un gran comienzo con este frenético *shooter* de Parker Brothers. Comparte muchos elementos con *Defender*, pero se las arregla para subir la apuesta encargando al jugador que elimine a los gigantescos AT-AT antes de que puedan destruir el generador de energía de la Echo Base.



GHOSTBUSTERS

AÑO
1984

COMPAÑÍA
Activision

▶ El éxito de la película de los Cazafantasmas hizo inevitable una conversión a videojuego. Activision logró la licencia y David Crane demostró que atrapar espectros era tan divertido como ver a Bill Murray en la pantalla de cine. Es notable por auspiciar grandes ports y por ser una de las primeras licencias en aparecer en todas partes.

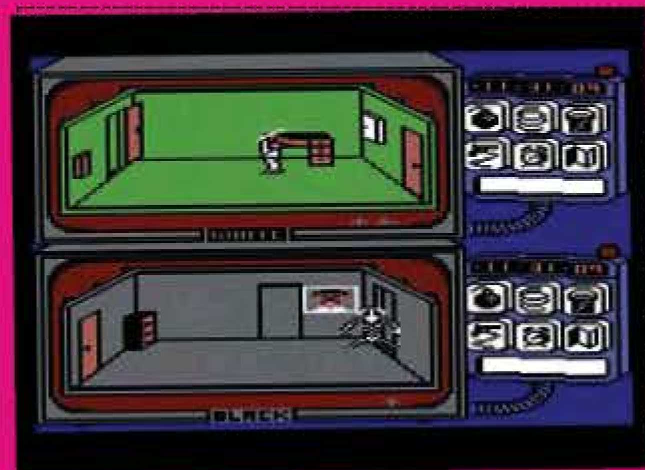


SPY VS SPY

AÑO
1984

COMPAÑÍA
First Star Software

▶ Una buena licencia de videojuego es aquella que capta el espíritu del original, y los primeros juegos de *Spy Vs Spy* lo consiguen de forma brillante. Se juega mejor con un amigo, dando vida cada uno a los famosos espías rivales mientras se buscan objetos y se tienden trampas diabólicas al oponente.

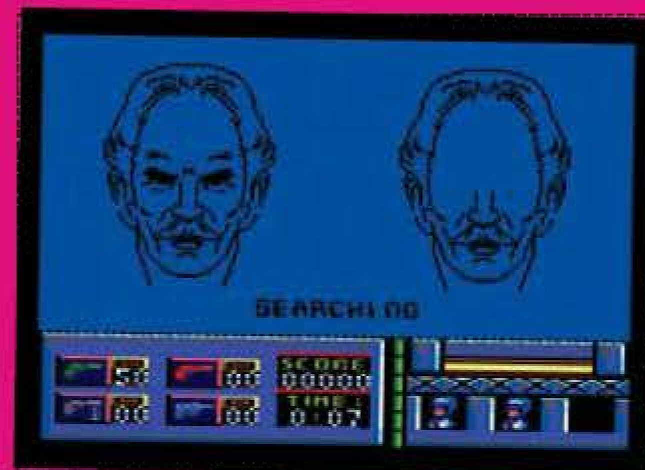


ROBOCOP

AÑO
1988

COMPAÑÍA
Ocean Software

▶ Aunque *RoboCop* no fue el primer juego de Ocean que desglosó los elementos clave de una película en pequeñas piezas, es sin duda el título que perfeccionó la fórmula. Los niveles principales de carreras y armas están intercalados con mini-juegos que van desde crear un retrato robot hasta salvar a una mujer de un asaltante. Además, todas las versiones son muy divertidas.



OPERATION WOLF

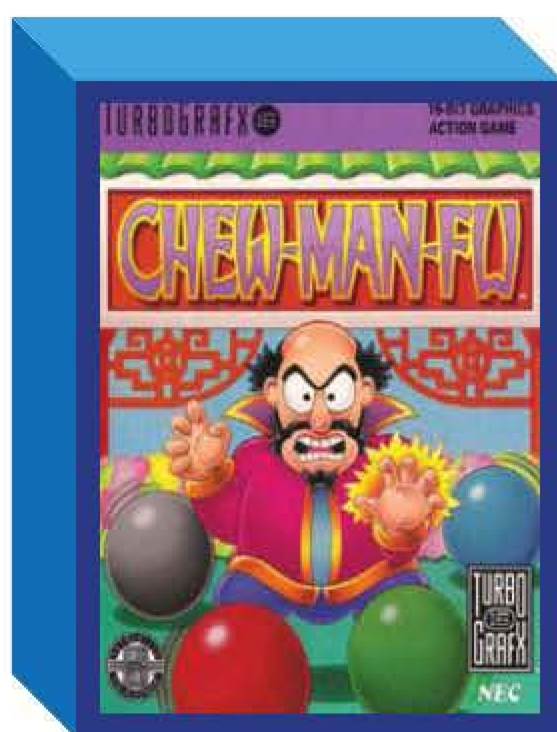
AÑO
1988

COMPAÑÍA
Ocean Software

▶ Hay un montón de grandes conversiones de recreativas, pero esta maravilla de Ocean es una de nuestras favoritas, porque ninguna versión casera era horrible. Las de 16 bits son idénticas al original, pero incluso las de 8 bits son muy divertidas. Los ports de consola que no son de Ocean también son buenos.



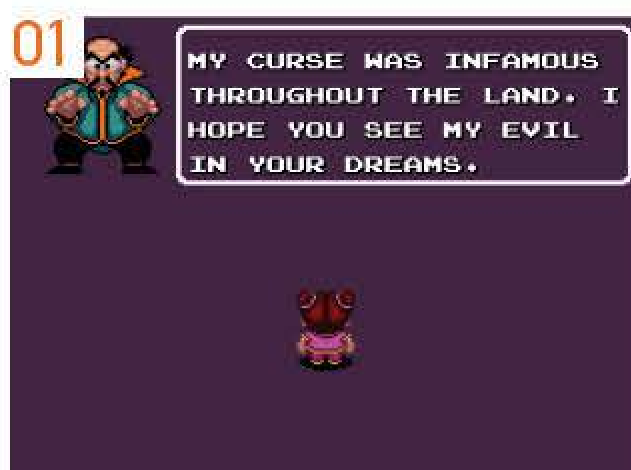
PANTALLA FINAL



CHEW-MAN-FU

byneon
Neon147

» El cobarde mago Chew-Man-Fu lanzó un hechizo que privó a la humanidad de sus platos favoritos, como los rollitos de primavera y el arroz frito. Es más, acompañó dicha maldición con una hostil tropa de erizos, pingüinos y otros exóticos bichos procedentes del zoológico más cercano. Así que ahora depende de vosotros, la pareja de héroes, derrotarlos y devolvernos la comida.



» El villano que pone nombre a este clásico de PCE ha sido derrotado. Un poco molesto por haber perdido con lo que parece ser una chicuela, el viejo Chewie nos dice que quiere que tengamos pesadillas. ¿No es adorable?



» Mientras desaparece, nos dice que no sólo quiere que tengamos pesadillas, sino que sus maldiciones se encargarán de hacerlo realidad. Como mal de ojo da bastante mal rollo, por lo que nuestro heroína pide consejo a un viejo sabio.



» Desafortunadamente, el viejo sólo quiere alimentarnos con un poco de arroz. Es un bonito detalle, pero la heroína está preocupada ante la perspectiva de haber sacrificado una vida de sueño a cambio de un bol de arroz.



» "Maestro, su amenaza me preocupa", confiesa nuestra heroína. "La maldición se llevó nuestra comida, así que su poder es real. Me asusta la idea de quedarme dormida." Al viejo sabio esto le trae sin cuidado: "No, estarás bien. Aquí hay una nube, ve a montarla alrededor del mundo".



» Mientras la heroína se aleja, no deja de pensar en la maldición, y comienza a resistirse activamente al sueño. La verdad, el viejo podría hacer hecho algún cursillo para tratar mejor los problemas de salud mental. Puede que la amenaza fuera finalmente un camelo. Tarde o temprano lo averiguará.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Julen Zaballa, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, Jesús Relinque, José Manuel Fernández, Lázaro Fernández**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa, Valle Santos Sanchís**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES
Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com



Nintendo



Triplete de superestrellas de Mario en Nintendo Switch

También disponible en Nintendo eShop



3 JUEGOS EN 1

7
www.pegi.info



SUPER MARIO 64

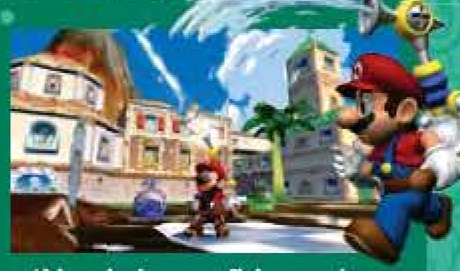


¡La primera gran aventura en tres dimensiones de Mario!

+



SUPER MARIO SUNSHINE



¡Limpia los grafiti y explora la mítica Isla Delfino!

+



SUPER MARIO GALAXY



¡El juego que puso patas arriba el género plataformas!

© 1996-2020 Nintendo